Micromanía

Sólo para adictos

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 55 - www.hobbypress.es/MICROMANIA



650 PTAS/3,91 €

MEGAJUEGO

Hidden & Dangerous

Revolución en el campo de batalla

REPORTAJE

Take 2

Avalancha de novedades:
Kiss Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Nocturne, Rune y muchos más

¡¡Póster de regalo!!

CON LOS PERSONAJES MÁS FUERTES DE DUNGEON KEEPER 2

AVANCE ESPECIAL

Rally Championship

Prepárate para la carrera de tu vida

ESCUELA DE PILOTOS

ESPECIAL PERIFÉRICOS

Los mejores mandos para pilotar más y mejor

¿Quieres ser un chico malo?

DUNGEON KEEPER 2

Guía de mazmorras, personajes y todas las pistas para triunfar en el juego



AÑO XV - TERCERA ÉPOCA - Número 55 - Agosto 1999

650 PTAS/3,91€

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Filmación
Constantino Fernández, Enrique García

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García,
Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez,
Juan Antonio Pascual, Santiago Erice,
Rafael Rueda, Ventura y Nieto,
Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón,
Cristina Plata, Rubén J. Navarro
Anselmo Trejo

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein

Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por



sumario

editorial

Frío, frío...

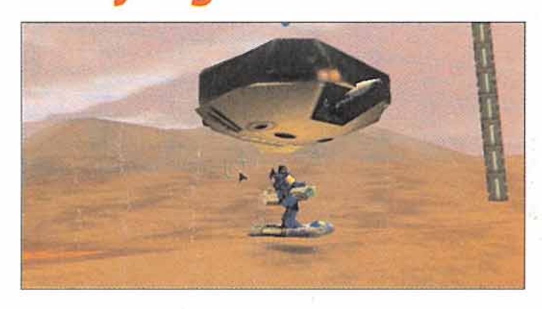
Pese a que el termómetro marque una temperatura de cuarenta y tantos a la sombra, estamos ante uno de los meses de Agosto más gélidos que hemos tenido oportunidad de vivir y... ¿disfrutar? Las vacaciones son estupendas, sí. La piscina resulta de lo más apetecible, qué duda cabe. El mar –o la montaña– resulta el lugar perfecto para la época estival, por supuesto. Pero, ¿qué pasa con el mundo de los videojuegos? Aquellos que trabajan en la industria son tan humanos como el que más, y parece que estas fechas no perdonan nada ni a nadie. Llega Agosto y, al menos en nuestro país, al preguntar a las compañías distribuidoras y editoras de videojuegos sobre todos esos grandes juegos que esperamos, dicen: "¿Novedades en verano? Mejor hablemos el mes que viene."

Y, ¿qué pasa el mes que viene? Entre otras cosas, que se celebra el ECTS. Y, ya se sabe, cuando una feria del videojuego está al caer parece que todos los proyectos desaparecen, o se van de vacaciones, como sus responsables, y hasta que no llega el momento "oficial" en que se tienen que presentar los nuevos títulos, estos desaparecen de la faz de la Tierra. Eso sí que es un expediente X, y no los que resuelven –es un decir– Mulder y Scully.

Las novedades en verano se van a Benidorm, haciendo que temporada tras temporada la industria del videojuego disfrute de un paréntesis en que los aficionados a los ordenadores y las consolas deban consolarse pensando en lo que ha de venir. Pero al menos sabemos que siempre hay algo por venir, y si año tras año nos tenemos que conformar con unos veranos "fríos, fríos", los otoños suelen ser de lo más "calentito". Miremos sino algunos de los reportajes que os hemos preparado este mes; pensemos en que Dreamcast está casi aquí; consolémonos con las escasas novedades que podemos disfrutar ahora y, mientras tanto, veamos «La Amenaza Fantasma», y pensemos que ese frío que notamos se debe tan sólo al aire acondicionado del cine.

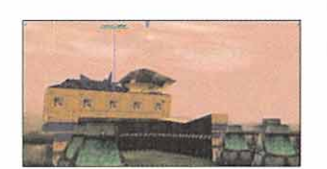
La Redacción

Más juego on line





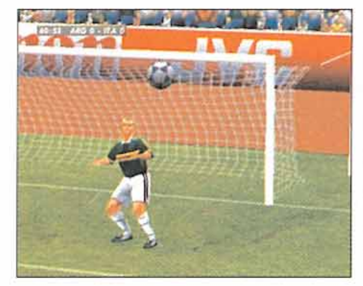




Mientras que el mundo entero espera que «Quake III» y «Unreal:Tournament» se nos echen encima, Segasoft ha apostado también por el juego on line pero con una perspectiva algo diferente. «10 Six» es la producción de esta compañía, que se encuentra orientada hacia un estilo de juego muy similar al que se podía encontrar en «Battlezone», para modos multiusuario, aunque con una diferencia importante. La acción de «10 Six» se encuentra situada en un mundo persistente, que funciona las 24 horas del día, estemos o no allí, al estilo de «Ultima Online».

Hablamos de un juego que, como la mencionada producción de Activision, se basa en la acción y la estrategia, en un universo espacial y futurista. La conquista de mundos es el objetivo primordial en «10 Six», que será lanzado, con toda probabilidad, hacia finales de este mismo año.

Infogrames y Dreamcast









Ya comienzan a surgir los anuncios de multitud de compañías que se apuntan a desarrollar títulos para Dreamcast, que serán lanzados prácticamente al mismo tiempo que la máquina haga su aparición en el mercado español. Infogrames, una de las últimas, de momento apunta hacia lo seguro con un par de títulos que se engloban en géneros que siempre funcionan bien: acción y deporte.

Se trata, en ambos casos, de adaptaciones de juegos que ya se han podido ver en otras plataformas, y desarrollados por Rage. El primero es «UEFA Striker», dedicado al deporte rey y que contará con más de 150 equipos reales –clubes y selecciones nacionales–, incluyendo a parte de los más destacados de la liga española. Por otro lado está «Millenium Soldier. Expendable», la versión para DC del conocido y espectacular juego de PC, con el que Rage ha querido rendir homenaje a una de los clásicos del arcade más adictivos de todos los tiempos, «Ikari Warriors». Esta versión de «Expendable» utiliza multitud de efectos visuales explotando de manera excelente el potencial gráfico de Dreamcast y, como en el PC, permite la participación de dos jugadores simultáneos sobre la misma máquina.

Grandes juegos, precios pequeños



Continúa moviéndose el mercado "budget", con grandes títulos a precio económico, siendo una de las últimas líneas actualizadas la Replay, de GT Interactive que ahora está siendo distribuida en nuestro país por Friendware. Algunos de los últimos títulos que componen la línea Replay y que ya se pueden encontrar en la gran mayoría de las tiendas son juegos como «Unreal», «Duke Nukem 3», «Powerslide», «Balls of Steel», «Snowmobile Racing» y «Lode Runner II». Como se puede comprobar, se unen nombres de solera y clásicos, con otros de aparición muy reciente, y de gran calidad. Si no habíais disfrutado hasta ahora de alguno de estos juegos, ésta es la ocasión perfecta para hacerlo.



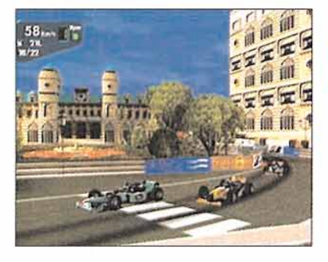


Flash

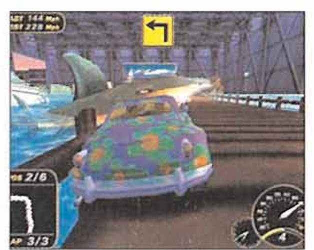
Desde el 14 de Junio está disponible «Picture Publisher 7», herramienta de edición y retoque de imágenes para Internet. Esta versión, para PC Windows 95/98 y NT, está disponible a un P.V.P. de 4 995 pesetas, y está editado por Hobby Press, S.A. Asimismo, Hobby Press edita «Designer 7.0» de Micrografx, herramientas para diseño de gráficos vectoriales, logos, anuncios, autoedición, etc.

Ridley Scott ha firmado un acuerdo con Kalisto Entertainment para la producción de una serie de TV basada en el guión de «Dark Earth». La serie se estrenaría el año próximo en EE.UU. una vez que el episodio piloto que se está rodando pase la aprobación del canal que ha adquirido los derechos sobre el guión.

Más para Sega





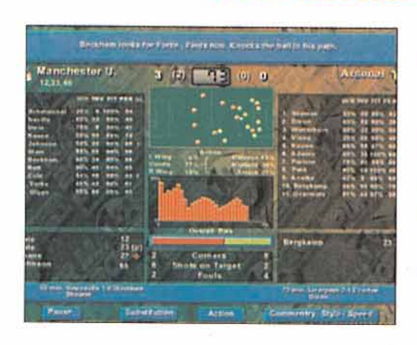


Otra de las compañías que han confirmado títulos para el lanzamiento de Dreamcast, tras su presentación en la pasada edición del E3, es Ubi Soft. Como en el caso de los juegos anunciados por Infogrames, se trata en su mayoría de adaptaciones de juegos procedentes de PC. Los tres primeros títulos que anuncia la compañía francesa son «Suzuki Alstare Racing», versión del «Redline Racer» de Criterion, que ha cambiado su nombre en virtud del acuerdo al que Ubi ha llegado con el equipo japonés de motos Suzuki Alstare, válido por cinco años y con el que la compañía se asegura la producción de varios títulos dedicados al motociclismo, contando con el asesoramiento directo de uno de los fabricantes más importantes del mundo en este campo del motor.

Por otro lado se encuentran «Monaco GP Racing Simulation 2», al que se ha dado un aspecto algo más arcade que su homónimo de PC, con cinco modalidades de juego diferentes, un total de dieciséis circuitos y once equipos diferentes. Finalmente nos encontramos con «Speed Devils», nombre con el que ha sido bautizada la versión Dreamcast de «Speed Busters».

Esta versión aprovecha algunas de las características especiales de la máquina de Sega, según ha hecho saber Ubi Soft, usando por ejemplo mayor profundidad de color en los gráficos, así como un sonido especialmente potente.

El fútbol **continúa**





Anco ha anunciado la continuación de su serie de títulos de gran éxito dedicados al mundo del fútbol, en concreto de los manager deportivos. «Player Manager 2000» aparecerá, según las previsiones, en el último cuarto de este mismo año, con mejoras considerables en multitud de aspectos y modos de juego, como las tácticas, los entrenamientos, la IA, etc., poniendo un especial énfasis en todo lo relacionado con las estadísticas y la modificación y variación de distintos parámetros, prácticamente en tiempo real, a medida que cada encuentro se va desarrollando. El título, además, ofrece la posibilidad de alternar entre visualización de partidos en 2D y 3D, así como de realizar repeticiones en cualquier instante de todos los momentos que deseemos de cada partido, recibiendo consejos sobre multitud de detalles susceptibles de mejora.

Premio a la **Calidad**



Sony Computer Entertainment España ha recibido el premio "Recognition of Excellence" que otorga cada año la casa central de Sony, en Japón.
En la imagen, se puede apreciar el momento en que el mismísimo Ken Kutaragi, presidente y CEO de Sony Computer Entertainment, y creador de PlayStation, ofrece el premio a María Jesús López, gerente comercial de Sony Computer España, en reconocimiento al trabajo y buenos resultados que la máquina ha obtenido en nuestro país.

Flash

Centro Mail ha inagurado a lo largo del pasado mes de Julio tres nuevas tiendas fruto de la expansión que la compañía está teniendo en todo el sector de entretenimiento informático. Las localidades elegidas para el establecimiento de estas nuevas tiendas son Castellón (Avenida Rey Don Jaime, 43), Sevilla (C.C. Plaza de Armas, Local C-38. Pl. Legión, S/N) y Ponferrada (C/ Dr. Fleming, 13).

Según se ha podido leer estos días en ciertos forums de Internet, existen rumores relativos a que la familia de tarjetas aceleradoras de 3dfx va a pasar a tener un miembro más, que según parece tendrá el nombre de "Napalm", o al menos ese es el nombre clave del proyecto. Sus características más destacadas son: Tarjeta 2D/3D, AGP 4X, núcleo 2D Banshee, nuevo engine 3D, 128 MB SDRAM, 32 bit de color verdadero, 24 bit de Z y W-Buffer, soporte para texturas de 32 bit, antialiasing, soporte para DirectX 7.0, etc. Pero, de momento, sólo son rumores.

La originalidad al poder

Empire se encuentra inmersa en el desarrollo de un curioso título que, a diferencia de la gran mayoría de proyectos en preparación en el mundo del videojuego, no hace de la tecnología su razón de ser, sino que basa todo su potencial en la jugabilidad. En cierto sentido, incluso recuerda, por su aspecto y premisas, a muchos de los grandes clásicos de una gran máquina de videojuegos como era el Commodore Amiga. «Sheep» nos propondrá un reto tan simple como... curioso, por decir algo. Se trata, básicamente, de llevar una serie de ovejas –sí, ovejas– de un punto de un mapa a otro, utilizando para ello las artimañas y herramientas más extrañas y surrealistas que imaginarse pueda, como jetpacks, ovnis y otros absurdos artilugios. Se trata de un juego en 2D, con una perspectiva semicenital, en el que la sencillez del objetivo inicial se complica sobremanera con multitud de obstáculos y problemas, teniendo que utilizar todo nuestro ingenio para resolver, en el menor tiempo posible y de la manera más lógica cada uno de los niveles que forman el juego. Un título, desde luego, de lo más original, que aparecerá en PC y PlayStation.







Jugables, ante todo





Si por algo se han caracterizado siempre las producciones de Team 17 ha sido por su exquisito nivel de jugabilidad. Este apartado, junto a la originalidad e innovación, siempre ha imperado sobre espectaculares gráficos o entornos sofisticados –miremos sino juegos como «Worms»–.

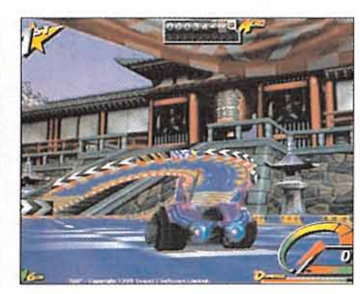
Sin embargo, las nuevas producciones del equipo británico, actualmente en desarrollo, «Phoenix» y «Stunt GP» combinan lo mejor de las rompedoras ideas de Team 17 con la tecnología más espectacular.

El primero es un título que combina acción y simulación –sobre todo el primer ingrediente– en un entorno espacial y futurista, y que ofrece un aspecto sencillamente espectacular en sus efectos especiales y gráficos.

«Stunt GP» combina la "moda" de juegos basados en coches de RC, con ideas como la que dio vida a «Stunt Car Racer», el clásico de Geoff Crammond, con unos circuitos y pruebas en los que controlaremos unos minibólidos que harán todo tipo de diabluras en la pantalla de nuestro ordenador. Ambos juegos no aparecerán hasta finales de año, en las previsiones más optimistas, aunque es posible que se retrasen hasta el 2 000.







Continúa la locura sobre ruedas



ATD, los creadores de «Rollcage», anuncian el desarrollo de la segunda parte de este juego, que no verá la luz posiblemente hasta el año 2 000.

De momento, y puesto que el desarrollo está aún en pañales, el equipo no ha querido distribuir imágenes de lo que será «Rollcage 2», pero para ir entrando en materia y ambientándose, todos los miembros de ATD se fueron al británico circuito de Silverstone, donde aprovecharon para practicar al volante con unos espectaculares modelos de Lotus Elise, dando unas vueltas a la pista.

Aquí les podéis ver en su salsa, dispuestos a hacer trizas el espectacular bólido.

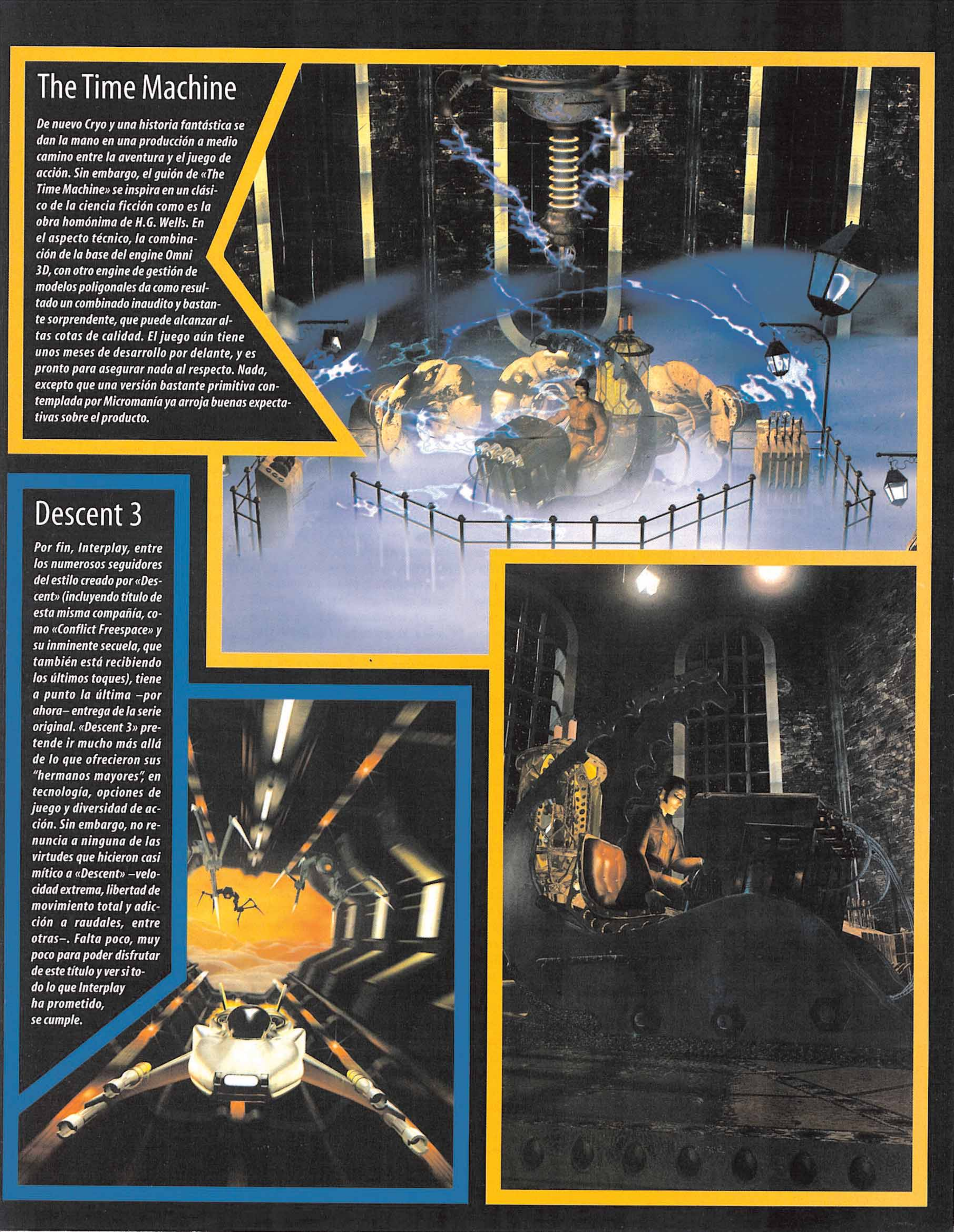
AVISO IMPORTANTE

Micromanía, por problemas técnicos relacionados con la página web de la revista (www.hobbypress.es/MICROMANIA), alarga el plazo de votación para los premios al MEJOR JUEGO DEL AÑO ECTS 1999, hasta el 10 de Agosto de 1 999. Dificultades que han mantenido cerrado el acceso a la página de votaciones on line nos obligan a tomar esta decisión para evitar que todos aquellos que ya votaron, o que desean participar en la elección del mejor Juego del Año, puedan verse afectados por un fallo ocurrido en nuestra base de datos, en pasadas fechas. Lamentamos las molestias que esto pueda ocasionar a todos los lectores.

El nuevo plazo de votación es también válido para todos los votos remitidos por correo ordinario a la redacción de la revista. Las bases de participación, exceptuando lo concerniente a las fechas, permanecen inalterables y se pueden consultar en el número 54 de Micromanía –Julio 1 999–.

Atlantis II

Una de las aventuras más vendidas en nuestro país, más innovadoras en tecnología, y más sorprendentes en cuanto a originalidad y calidad visual, está a punto de renovarse con una segunda parte. «Atlantis II» es la apuesta de Cryo Interactive por el género, sin renunciar a todos los principios que hicieron del título original un juego atractivo en numerosas facetas. El Omni 3D, base técnica del juego, así como parte de sus apoyos, como Omnisync, han mejorado sin embargo de modo evidente, para ofrecer una calidad más elevada en todos los aspectos. Pero Cryo no ha querido descuidar tampoco la historia ni el guión de «Atlantis II» que, de nuevo, podemos confirmar como uno de los más fantásticos argumentos vistos en un producto del género, y que satisfará enormemente a todos los que jugaron con «Atlantis», así como a los nuevos jugadores que se decidan por esta cuidada aventura.



The Time Machine

De nuevo Cryo y una historia fantástica se dan la mano en una producción a medio camino entre la aventura y el juego de acción. Sin embargo, el guión de «The Time Machine» se inspira en un clásico de la ciencia ficción como es la obra homónima de H.G. Wells. En el aspecto técnico, la combinación de la base del engine Omni 3D, con otro engine de gestión de modelos poligonales da como resultado un combinado inaudito y bastante sorprendente, que puede alcanzar altas cotas de calidad. El juego aún tiene unos meses de desarrollo por delante, y es pronto para asegurar nada al respecto. Nada, excepto que una versión bastante primitiva contemplada por Micromanía ya arroja buenas expectativas sobre el producto.

Descent 3

Por fin, Interplay, entre los numerosos seguidores del estilo creado por «Descent» (incluyendo título de esta misma compañía, como «Conflict Freespace» y su inminente secuela, que también está recibiendo los últimos toques), tiene a punto la última –por ahora– entrega de la serie original. «Descent 3» pretende ir mucho más allá de lo que ofrecieron sus "hermanos mayores", en tecnología, opciones de juego y diversidad de acción. Sin embargo, no renuncia a ninguna de las virtudes que hicieron casi mítico a «Descent» –velocidad extrema, libertad de movimiento total y adicción a raudales, entre otras–. Falta poco, muy poco para poder disfrutar de este título y ver si todo lo que Interplay ha prometido, se cumple.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

NUEVAS SECCIONES PARA MICROMANÍA

Llevo semanas "comiéndome" la cabeza, pensando en nuevas secciones para hacer crecer la revista Micromanía y que nunca otra publicación pueda superar a la vuestra, y éstas son algunas de las ideas que me han venido a la cabeza:

- Imagen a Todo Color: Donde tendrán cabida las imágenes de juegos cuyas introducciones sean espectaculares, de las que rescataríais una imagen, así con nueve o diez juegos, ya que hay mucha gente que antes de leerse un artículo se fija en las pantallas, y si le gustan, continúa con la lectura del artículo.

- Póster: Un póster con la imagen de la caja del megajuego, y en el otro lado, la de la portada, por ejemplo.

- Segundas partes: Hacer, cuando merezca la pena, un reportaje en el que paséis a comparar las mejoras que ha sufrido una continuación con respecto de la anterior parte de ese juego. Por ejemplo, el siguiente que podríais llevar a cabo sería entre «Final Fantasy VIII» y «Final Fantasy VII».

- Conversiones: Hablar de las conversiones de consola (PlayStation, Nintendo 64...) hacia ordenador. Si los fallos que había en la consola permanecen en esta, las mejoras que se han llevado a cabo, si es que las hay, etc.

- Juegos de Película: Comentar de manera especial juegos basados en alguna película, y hacerlo de manera paralela al comentario de la película, comparando los argumentos del programa y del filme, si siguen los mismos esquemas.

Y ya, con carácter personal, dada mi situación que estoy haciendo mis pinitos en esto de la programación, me gustaría que hicieseis un reportaje en el que se explicasen los pasos para crear un juego, desde la idea, hasta la programación base, el diseño gráfico, etc.

José Miguel Linares Parada. Alcalá de Henares. Madrid.

Francamente interesantes tus ideas, pero vayamos por partes. Primeramente para la sección Imagen a Todo Color que nos propones, creo que ya hemos dado una respuesta bastante clara y aproximada como es Imágenes de Actualidad, donde incluimos los mejores renders de los títulos ya disponibles o que va a llegar en breve a nuestro país, así que hacer otra sección de características parecidas o similares sería un poco repetitivo.

Lo del póster, pues es algo que, cuando lo hemos hecho, ha tenido muy buena aceptación y que, en el momento que surja la oportunidad, no la desaprovecharemos, así que no ha lugar para descartar la idea –puedes mirar en las páginas centrales si lo deseas, y verás la sorpresa–.

Comentar con carácter especial las diferencias entre continuaciones y anteriores partes como si fuese un reportaje independiente, se nos antoja que el artículo quedaría un tanto cojo de contenido si no se pudiese añadir algo más. De formar parte, a lo mejor, del comentario de la novedad en cuestión, sí sería factible.

En cuanto a los comentarios de conversiones a partir de consola y hacia PC, pues ya decimos las diferencias existentes en el comentario, de manera exhaustiva, y si no te remitimos como ejemplo al comentario de «Resident Evil 2» para PC.

Y para los Juegos de Película, pues por supuesto que cuando llegue el momento de hacer el artículo sobre esta clase de juegos haremos mención del filme y de las afinidades que guarda el título de ordenador con la película en lo referente a personajes, escenarios, argumento, etc. Así ha pasado con los dos títulos de «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» y así pasará con «Braveheart».

La idea del reportaje sobre la realización de un juego nos ha parecido francamente atractiva y algo sobre lo que hablaremos en la redacción en posteriores reuniones.

LA LARGA Y DIABÓLICA ESPERA

Como no se bien cómo empezar, lo haré felicitándoos por una revista cada vez más completa y mejor. Deciros que llevo casi un año esperando la llegada de «Diablo II» y poco menos de «Age of Empire II». ¿Cuándo van a salir a la venta ambos?

En cuanto a «Diablo II», la primera fecha que se dio fue Junio de este año y al final se ha retrasado hasta finales de año. En la Escuela de Estrategas del número 53 se decía que la fecha de salida de «Age of Empires II» era igualmente para verano del presente año, y al final se va a Navidades.

¿Sabéis de alguna demo de ambos juegos para que se me haga más corta la espera?

Por el precio directamente ni os pregunto porque si no se sabe cuándo va a finalizarse el proceso de creación, menos se sabrá cuanto va a costar el producto.

Alberto Muñoz Costa. Cáceres.

Sí, sabemos que Blizzard está siendo bastante "desconsiderada" con todos los usuarios y seguidores de «Diablo», pero también tenemos que estar todos de acuerdo en que «Diablo II» no es un juego cualquiera, sino que tiene mucho nombre y los programadores no pueden permitirse el lujo de defraudar a la gente que, con tanta ansia, está esperando el lanzamiento... hay mucho en juego. Así, creemos que «Diablo II» no es el primero, ni será el último producto desde luego, por el que tengamos que esperar unos meses más de los previstos para al final poder tenerlo en nuestras manos.

De «Age of Empires II» tres cuartos de los mismo, su calidad y jugabilidad podemos adelantarte que serán superiores a los de su antecesor y las horas de diversión que podrá ofrecerte pues... incontables. De momento, la fecha de salida de ambos se sitúa en Navidades y esperemos que no cambie más pues, al igual que tú, estamos ansiosos por verlos finalizados.

En lo referente a las demos, aún no hay ninguna disponible, ni del uno ni del otro, a pesar de que la gente de Blizzard prometió que tras la feria estadounidense del E3 se haría pública la demo de «Diablo II», pero parece que ni para la demo han podido cumplir fechas. ¡Qué le vamos a hacer! Y no, del precio no tenemos ni idea. ¡A esperar toca, Alberto!

¿CÓMO CARTEARSE CON AMIGOS?

Me gustaría, si fuera posible, que incluyerais en la revista una sección a la que la gente pudiera enviar cartas que diesen pie a contactar con otros aficionados al mundo de los juegos de ordenador y consola, para compartir opiniones, trucos, y demás cosas relacionadas con nuestra afición.

Borja Blasco Mata. Sevilla.

De momento, no tenemos pensado incluir una sección de esas características en la revista de papel, pero sí te podemos decir que nuestra revista hermana On Line sí que la tiene y, además, desde sus comienzos. Nos estamos refiriendo, cómo no, a los foros de Micromanía On Line, donde podrás mantener correspondencia con cualquier aficionado de España y, al actualizarse diariamente, será mucho más continua la conversación que si lo hacemos mes tras mes nosotros. Puesdes encontrar dichos forums en: www.canaldinamic.es/MICROMANIA/FORUMS/forums.html, y también en el Mercadillo de Micromanía On Line puedes encontrar un apartado de Varios donde todos los participantes quieren encontrar gente para formar clubes y demás, y cuya dirección es: www.canaldinamic.es/MICROMANIA/CORREO/correo.html

LOCO POR SID MEIER

¿Han comentado ya en el apartado Puntos de Mira el juego «Sid Meier Alpha Centauri»? En caso de ser así, ¿en qué revista fue? ¿Cuál me recomiendan, «Civilization: Call to Power» o «Alpha Centauri»?

Como habrán podido comprobar, soy un gran forofo de los juegos de estrategia y no sé si esperar a comprarme «Commandos II», pues ya he jugado la primera parte y me parece alucinante, o comprarme uno de los dos títulos que he nombrado anteriormente.

Otra cosa que me gustaría saber es a qué se debe el aparente retraso que la revista tiene a la hora de comentar los juegos. Me explico. He podido observar que en el número 53 sale la preview de «Roland Garros 99» y en la contraportada de la misma, sale una publicidad en la que se dice que el juego ya está disponible en el mercado.

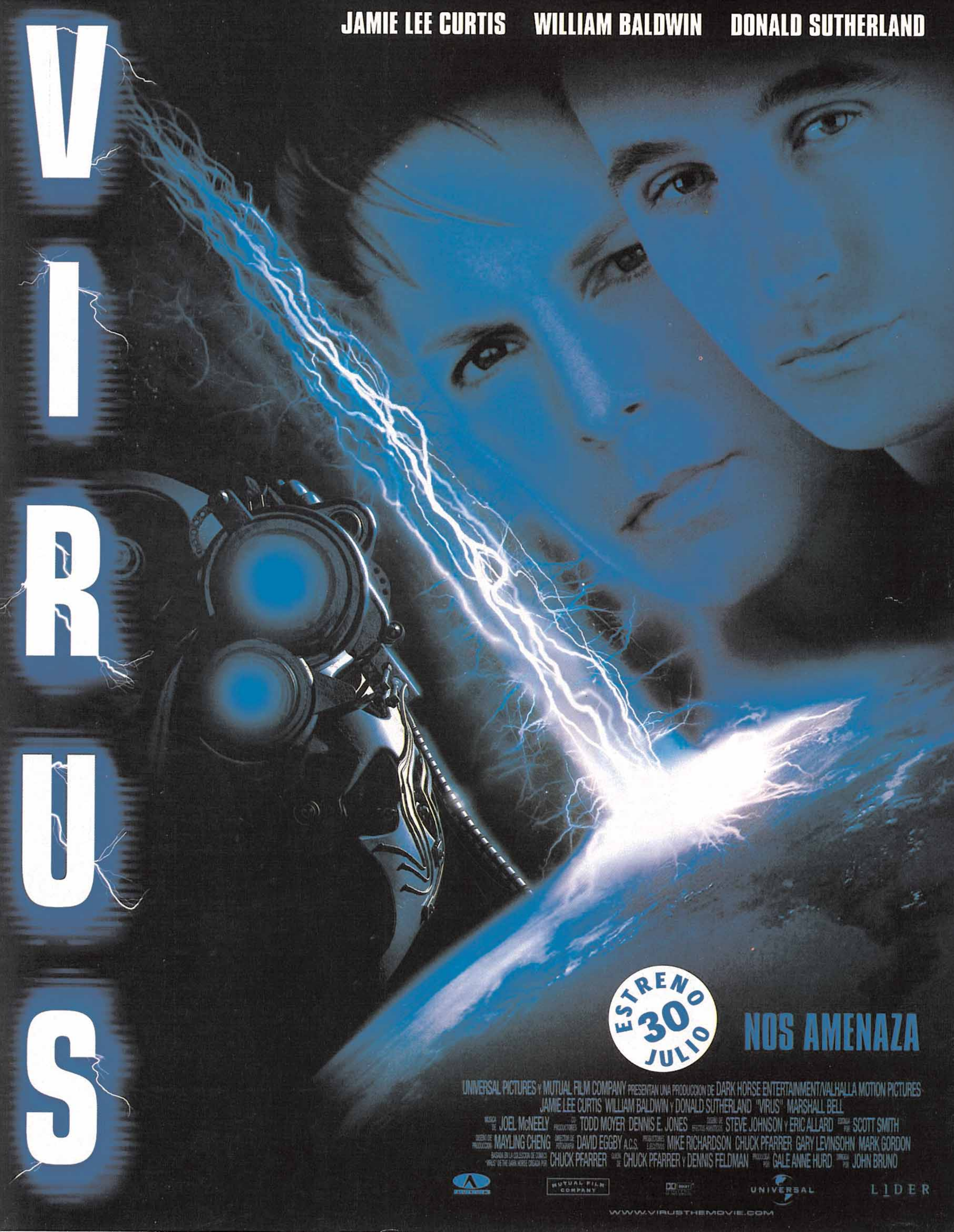
Francisco Jarava Jarava. Murcia.

«Alpha Centauri» aún no había sido comentado en la sección Punto de Mira, pero puedes mirar en este número y podrás descubrir lo que nos espera con este título. En cuanto a cuál recomendarte entre esos dos que nos dices, pues nos planteas un dilema como pocas veces hemos tenido, ya que ambos tienen la suficiente calidad como para formar parte de nuestra juegoteca en un lugar destacado.

Con esto, creemos que hemos respondido a tu siguiente pregunta acerca de «Commandos II», pues no creemos que debas privarte de estos dos títulos con la excusa de esperar a la segunda parte de este genial juego de estrategia de Pyro Studios.

Para finalizar, nosotros comentamos los juegos que nos envían las distribuidoras, llegando a la conclusión de incluirlos en la sección de Previews o de Puntos de Mira, dependiendo de los planes de lanzamiento que nos envían estos también, pues ahí sale la fecha oficial en que es puesto a la venta y nosotros tenemos como política ceñirnos a la misma lo máximo posible. Si incluimos «Roland Garros 99» en Previews, fue porque aún había que esperar cierto tiempo para poder disponer de él.

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


JAMIE LEE CURTIS
WILLIAM BALDWIN
DONALD SUTHERLAND
VIRUS
ESTRENO 30 JULIO
NOS AMENAZA
UNIVERSAL PICTURES Y MUTUAL FILM COMPANY PRESENTAN UNA PRODUCCION DE DARK HORSE ENTERTAINMENT/VALHALLA MOTION PICTURES
JAMIE LEE CURTIS WILLIAM BALDWIN Y DONALD SUTHERLAND "VIRUS" MARSHALL BELL
JOEL McNEELY TODD MOYER DENNIS E. JONES STEVE JOHNSON Y ERIC ALLARD SCOTT SMITH
MAYLING CHENG DAVID EGGBY A.C.S. MIKE RICHARDSON CHUCK PFARRER GARY LEVINSOHN MARK GORDON
CHUCK PFARRER CHUCK PFARRER Y DENNIS FELDMAN GALE ANNE HURD JOHN BRUNO
MUTUAL FILM COMPANY
UNIVERSAL
LIDER
WWW.VIRUSTHEMOVIE.COM



Los nuevos proyectos de Cryo Interactive

Para muchos, el software francés, representado por algunas compañías como Infogrames, Adeline, Delphine, Titus, Amazing Studios, Microids o Cryo, permanece desde hace años como la vanguardia de un estilo único en el desarrollo de juegos en Europa, que apuesta decididamente por la originalidad y los conceptos innovadores intentando aunar este factor con la calidad global de sus producciones. Si bien en los últimos tiempos parece que compañías como Infogrames tienden más hacia el crecimiento desmesurado, pretendiendo situarse en un volumen de producciones que englobe no sólo el desarrollo propio, sino la distribución y edición de numerosos juegos creados por sellos que han pasado a formar parte del coloso en que Bruno Bonnell está transformando esta, en otros tiempos, relativamente pequeña empresa. Por otro lado, nos encontramos con casos como el de Cryo. Siendo una compañía –y previsiblemente, en el futuro más inmediato continuará de igual modo– pequeña, en los últimos años han venido manteniendo esa "filosofía" típicamente gala de combinar originalidad y cantidad, que espera aumentar con productos de terceros, en un tímido intento de emular al gigante del armadillo. Aunque la calidad obtenida en algunas de sus producciones no siempre ha alcanzado el nivel esperado tras un primer contacto con los desarrollos en cuestión, no cabe duda que Cryo Interactive no ha tenido nunca miedo de arriesgarse.

Tras un viaje relámpago a París y Lyon, Micromanía ha tenido contacto con las nuevas producciones que la compañía prepara para lo que queda de 1 999 y el 2 000, con las que Cryo, una vez más, se mantiene fiel a su estilo, abarcando todo tipo de géneros y apuestas para el futuro.

Hace unos meses, poco antes de la celebración de la última edición del E3, además del anuncio de nuevos desarrollos Cryo dio a conocer a la prensa especializada un cambio relacionado con un aspecto, aparentemente, cosmético de su estructura. Un cambio que afectaba al logotipo de la compañía –adiós a la imagen de la muchacha congelada en una cabina criogénica– y al mismo nombre de la empresa. Un añadido al nombre original, "Interactive", y una imagen mucha más "vanguardista" y dinámica del logo, que encierran, en la práctica, algo que va más allá de la modernidad de un diseño.





CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA

En preparación: **PC CD**

La visita a las oficinas de Cryo comienza con el encuentro con Cyril Linard, diseñador principal de «Crónicas de la Luna Negra», que nos pone en antecedentes sobre la base del título en los cómics editados por Dargaud, y que gozan de gran éxito en Alemania y Francia. Sin embargo, el cómic es sólo la referencia. El juego, un combinado complejo de tácticas y acción estratégica, baraja las diferentes posibilidades que los personajes y bandos en conflicto que aparecen en los volúmenes de la serie pueden dar de sí, al poner todos a disposición del jugador. El Imperio de Lhynn al completo está en nuestras manos, y la magia y las artes guerreras de las facciones de la Luz, la Luna Negra, el Imperio y la Justicia pueden variar por completo el guión original en que se basa el título.

Insistamos de nuevo en considerar al juego no como un programa de estrategia sino de tácticas. La gestión de recursos es limitada y el grueso de la acción se centra en la explotación de determinados poderes mágicos y las posibilidades de las formaciones escogidas y la rapidez con que seamos capaces de afrontar cada situación. Para facilitar el aprendizaje de las reglas del juego, «Crónicas de la Luna Negra» ofrece tres modos de juego: Campaña, Escaramuza y Misiones Especiales, siendo las últimas las más duras de llevar a cabo, de gran dificultad, e indicadas sólo para los más expertos.





THE TIME MACHINE

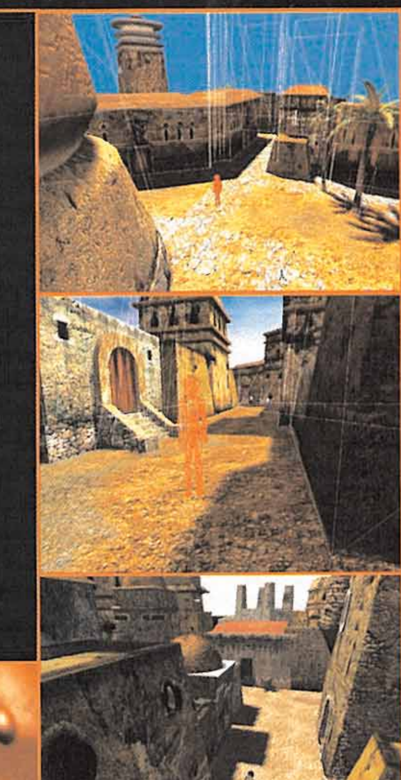
En preparación: **PC CD**

Laurent Rigal se convierte en maestro de ceremonias en la presentación de «The Time Machine» –o con el título completo, «The New Adventures of the Time Machine»–, producción inspirada en el libro de H.G. Wells, con la que Cryo ha querido rendir homenaje al autor convirtiéndolo además en el protagonista de la aventura. Porque de aventura se trata, al fin y al cabo. Aventura que en el apartado técnico ofrece una innovación importante respecto a otros productos de Cryo, puesto que combina el engine usado –o al menos su base– en juegos como «Atlantis I», esto es, Omni 3D para la gestión y generación de escenarios, junto con otro especialmente dedicado a los modelos 3D de los personajes, que se mueven en tiempo real encima de los fondos prerenderizados.

Sin embargo, no podemos evitar ciertas referencias al estilo de «Alone in the Dark» o «Resident Evil» puesto que, salvando las distancias, algo hay. La mayoría de cámaras que se utilizan en el juego son fijas, aunque combinan en ciertos instantes con Omni 3D para formar secuencias más dinámicas que las que se pueden contemplar en los juegos mencionados. Una curiosidad tecnológica bastante impactante.

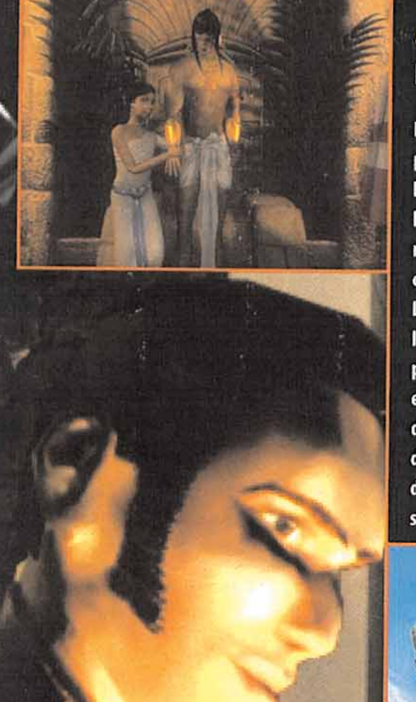
El argumento del juego adapta muy libremente la idea de la máquina del tiempo, y traslada a Wells al año 800 000 de nuestra era, en una época en la que el tiempo se ha desmandado y las tormentas espaciotemporales están a punto de colapsar el universo. Detrás de todo este caos se encuentra Khronos, un semidios que puede destruir el cosmos, si Wells no lo impide.

Una aventura que pretende colocar al jugador ante numerosos retos, enigmas y desafíos, y que promete bastante, a tenor de lo visto.





Pensar a lo grande



ATLANTIS II

En preparación: **PC CD**

La segunda parte de «Atlantis», presentada por su productor, Stéphane Ressot, se perfila como uno de los títulos con mejor aspecto de Cryo Interactive para los próximos meses. Poco hay que descubrir, en líneas generales, de lo que rodea a «Atlantis II». Sin embargo, y pese a que se mantiene completamente fiel al estilo que ya marcara su predecesor, esta segunda parte contiene numerosas mejoras en cuestiones de jugabilidad y tecnología, que lo hacen ir bastante más lejos que «Atlantis».

Los cuatro CD que contendrán el programa soportarán un total de cinco mundos más tres subfases, en las que se desarrollarán las aventuras del protagonista de la historia; un descendiente de Seth, el personaje principal que manejábamos en el título original, que se las tendrá que ver con multitud de enigmas en el Tibet, China, la península del Yucatán, Irlanda y Shambala, para confrontar las fuerzas de la oscuridad que, nuevamente, pueden destruir el mundo. Se trata de una experiencia fantástica diseñada de manera no lineal, a diferencia de «Atlantis», y que entre otras innovaciones en el factor de juego incluye la posibilidad de salvar partidas en cualquier momento, el encuentro con cerca de sesenta personajes diferentes, casi una veintena de puzzles distintos y la inclusión de algunos de estos que se ejecutan en tiempo real.



Técnicamente, la mejora alcanzada por Omni 3D es patente en su mayor calidad gráfica, con posibilidad de 640x480 y 800x600. Además se incluirán animaciones en los escenarios, con partes de los mismos en movimiento, así como una mejora de Omni Sync, que no se limita a una sincronización labial perfecta, sino que intenta "humanizar" los personajes, dotándoles de una expresión facial completa.

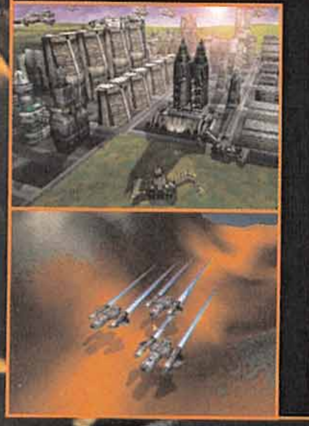
MANKIND

En preparación: **PC CD**



Fuera de las oficinas de Cryo Interactive, en la Avenue des Terroirs de France, se encuentra el estudio de Vibes, el equipo encargado de «Mankind». O, mejor dicho, de su versión 1.5.

«Mankind», para los aficionados a la estrategia en tiempo real, ha supuesto –al menos en Francia y Alemania, lugares donde ya se distribuyó el juego– una experiencia nueva y satisfactoria. Se trata de un juego exclusivamente online que basa su atractivo en la participación del usuario en un mundo persistente en perpetua evolución pero que sólo varía en función de las acciones del jugador. No hay determinación, en modo alguno, por factores definidos por defecto.



Tan sólo el universo en que se sitúa la acción y, a partir de aquí, todo es posible. La gestión de recursos, la colonización, las alianzas, los combates, la construcción y el mantenimiento de ciudades... Todo se desarrolla como si del mundo real se tratara. Y esto es posible gracias a desarrollos bastante sofisticados de IA que permiten que, con unas instrucciones simples, nuestras unidades, escuadrones y ejércitos sean capaces de defenderse cuando no estamos conectados al juego. Asimismo, según Franck de Lucas, jefe de desarrollo de «Mankind», lo más complejo es que la latencia se reduzca al mínimo, y se pueda mantener vivo y en movimiento constante un universo persistente, y no exista ningún problema por aumentar y aumentar el número de usuarios.

«Mankind» ha formado una legión de seguidores fuera de nuestras fronteras. Una experiencia que, de distribuirse en nuestro país, podría impulsar, definitivamente, el universo on line en el mercado español.

FAUSTO

En preparación: **PC CD**

Stephen Carrière, productor y diseñador de «Fausto», nos recibió en las oficinas que Arxel Tribe tiene en el mismo corazón de París, donde nos informó sobre cómo sería su nueva producción que, una vez más, se enclava en el mundo de la aventura gráfica.

Con el particular estilo de Arxel, basado en una explosión de render de calidad gráfica superlativa, y la combinación de puzzles y una historia que se inspira libremente en el mito de Fausto, la acción nos traslada a un antiguo parque de atracciones encantado. Allí, y a lo largo de siete episodios independientes pero conectados por extraños lazos de los personajes que los protagonizan, iremos desentrañando la compleja trama que forma «Fausto». Esta aventura no es un juego que esté destinado a todos los públicos. Muy al contrario, sus responsables lo contemplan como un título "adulto", no sólo por ciertas escenas, digamos, pintorescas, sino por la profundidad y desarrollo del guión. La complejidad psicológica es ciertamente notable, así como la historia, que trata temas bastante peliagudos.

El maestro de ceremonias es Mephisto –Mefistófeles– que aparece como un "explorador" del alma humana. Un personaje que propone y dispone, que ofrece y tienta pero que deja al albedrío de sus "víctimas" su propio destino. Y los siete episodios nos narran las historias de esas "víctimas", teniendo nuestro protagonista que desentrañar, con la resolución de varios puzzles, la verdad de lo que ocurrió tiempo atrás en el parque para intentar desencantarlo.





Dentro de sus posibilidades, Cryo, que siempre ha desarrollado software para otras compañías además de sus producciones internas, comienza a financiar y apoyar en los desarrollos a equipos de programación independientes, y se mete de lleno en la distribución de productos de terceros.

Esta nueva área de trabajo no parece que vaya a impedir, sin embargo, que Cryo (Interactive) intente mantenerse fiel a sus principios: desarrollo de un importante número de productos propios basados en conceptos innovadores y, por supuesto siempre es el objetivo, de la más alta calidad.

Actualmente un buen puñado de títulos, encuadrados en todos los campos de desarrollo mencionados, se encuentra en preparación. Y aunque, al menos en el mercado español, la compañía ha alternado juegos de una calidad y un éxito notable («Atlantis»), con estrepitosos fracasos que ofrecieron mucho menos de lo que prometían, fallando en aspectos clave (jugabilidad), como «Ubik», las expectativas despertadas por sus nuevos títulos son considerables. Aunque aún está por ver hasta donde llega la excelencia de juegos como «Crónicas de la Luna Negra» –una apuesta bastante arriesgada para un género extremadamente duro y competitivo, como es la estrategia–, otros como «Atlantis II» parecen tener asegurada una buena respuesta en ventas, contemplando la cifra alcanzada por su predecesor, y habida cuenta que su estructura y diseño básicos permanecen inalterables en relación al primer juego, intentando mejorar la jugabilidad y la calidad técnica.

Sin embargo y como perfecto ejemplo de esa nueva área de trabajo en que Cryo (Interactive) se ha zambullido, la producción de equipos independientes, surge como un (posible) coloso «Devil Inside». Una de las mayores garantías de la calidad que puede albergar la versión final de este título se encuentra en el curriculum de los componentes del equipo encargado de su desarrollo. Gamesquad, pese a la limitación de su plantilla fija (seis personas), reúne más experiencia que muchos otras pequeñas compañías que llevan varios años en el mercado. Sus componentes vienen de trabajar para Infogrames y Adeline en títulos como «Alone in the Dark», «Little Big Adventure», «Mission: Impossible» o «Time Commando». Y lo que pretenden llevar a cabo con «Devil Inside» bien se podría considerar como el siguiente paso lógico en una serie de aventuras en 3D que se inició con el mismísimo «Alone in the Dark», y que tiene visos de convertirse en un título excelente de veras. Pero el tiempo dirá...

· Compañía: **GAMESQUAD/CRYO INTERACTIVE** · En preparación: **PC CD** · Género: **AVENTURA**

Devil Inside



EN VIVO, DESDE EL INFIERNO

El TGV, desde París a Lyon, nos llevó hasta la Villeurbane, donde Gamesquad tiene sus oficinas centrales. Este pequeño equipo de desarrollo, formado por Hubert Chardot, agrupa a parte de los programadores y diseñadores responsables de títulos como «Alone in the Dark» o «LBA»... Es decir, los juegos más significativos de Infogrames y Adeline. Ahora Gamesquad, con Cryo Interactive, tiene en sus manos el desarrollo de una aventura 3D, con lo mejor de la experiencia acumulada por este equipo.

A principios del próximo siglo, la televisión ha superado todas las barreras imaginables de la ética, y los "reality shows" han alcanzado cotas que se creían imposibles tan sólo unos años atrás. La realidad que se puede vender a través de las ondas, sea escabrosa o desagradable, es la mejor si contribuye a aumentar los índices de audiencia. Ésta se ha convertido en el verdadero amo de los contenidos emitidos, y uno de los que consiguen mayores cotas cada noche es el "Devil Inside2", el espectáculo por antonomasia en el que Jack T. Ripper, su presentador y maestro de ceremonias, se convierte en el gran gurú de las ondas. Con su programa, Jack atrapa al espectador ofreciendo ante sus atónitos ojos los acontecimientos criminales más extraños en riguroso directo, y presenta los misterios más sobrecogedores, ayudado por Dave Ackland, antiguo policía convertido en eventual periodista, encargado de llevar a cabo la acción que se retransmite en vivo, desde la calle hasta el salón de cada ciudadano de California.

Pero Dave no es un hombre cualquiera. Cada vez que elimina un criminal en directo ante los gozosos ojos de sus espectadores, un curioso poder que posee sale a la luz. En vivo y transmitido por televisión, su alter ego, Deva, una diablesa que vive en el cuerpo de Dave y que posee poderes sobrenaturales, pugna por salir y una metamorfosis alucinante se produce para deleite de la audiencia, que se dispara cuando esto ocurre. Y esta noche, está previsto que la audiencia reviente todas las barreras existentes. Es Halloween, y Dave ha sido enviado a la mansión "Shadowgate" que, a su encantamiento habitual ha sumado la presencia de las almas de antiguos asesinos salidos directamente del Infierno, que han estado cometiendo nuevos y horrendos crímenes desde hace tiempo en un escenario que parece haber sido creado para ellos. Toda la operación será retransmitida en directo y las conexiones con el estudio se alternarán con el trabajo que Dave realice en la mansión. La televisión, esta noche, dominará el mundo.

UNA HISTORIA ALUCINANTE

Este es el guión del que ha partido Hubert Chardot para la producción de «Devil Inside», proyecto con el que algunos de los miembros más insignes del desarrollo de videojuegos en Francia vuelven a la palestra, con cambio de compañía y con el apoyo de Cryo para la producción.

Chardot, que ya participó en el guión y diseño de «Alone in the Dark» –y que, de hecho, a día de hoy asesora a Infogrames en la producción del nuevo «Alone» que la compañía gala se trae entre manos–, vuelve así, en cierto modo, a las aventuras de horror que tanto le gustan.

"Nuestra intención al principio", comenta Chardot, "era desarrollar una aventura de terror basada en un hombre lobo, que protagonizaría el juego. Sin embargo, Cryo no estuvo de acuerdo con aquel guión, puesto que por aquel entonces ya existían otros títulos con una base parecida en desarrollo, y el hilo de la trama no acabó de convencer a Cryo, que veía demasiado complicado dar la forma adecuada a este proyecto. Así que me puse manos a la obra con otra historia, hasta que surgió «Devil Insid». Se lo presenté a Cryo, y nos dijeron que adelante."

Por aquel entonces, Gamesquad no estaba formado del todo. Este equipo, integrado únicamente por seis miembros fijos más una serie de colaboradores itinerantes, comenzó a crearse en torno a lo que «Devil Inside» debía ser: una aventura 3D en tiempo real que combinara los puzzles y enigmas precisos, con una gran dosis de acción.



En cierto sentido, podríamos considerar «Devil Inside» como el «Alone» de finales de los 90. Un juego cuyo guión parece sacado de mezclar los de películas como «Permanezcan en Sintonía» y «Perseguido», al que se pretende dar un aspecto terroríficamente real, no tanto por su historia y personajes como por el aspecto de los diseños, así como la proximidad del verdadero protagonista del juego: la televisión. Precisamente, la combinación de la acción "real" con secuencias que muestran el supuesto estudio de TV desde el que se transmite el show "Devil Inside" será constante a lo largo del juego. Esto es sólo posible gracias a un cuidado diseño de la acción, donde las cámaras juegan un papel preponderante. El juego, por ejemplo, nos pone en la tesitura de tener que defender en numerosas ocasiones a un cámara que nos acompañará –puesto que de un show de TV se trata– encargado de llevar la señal de vídeo hasta las televisiones de los espectadores. Y si algún enemigo liquida a nuestro compañero, perderemos la imagen y tendremos que buscar un sustituto para poder continuar el show. Es sólo un detalle, como el hecho de que en la práctica controlemos a dos personajes. Dave y Deva son, en realidad, la misma criatura, aunque su manera de hacer y sus poderes son distintos. La magia es el principal atributo de Deva mientras que la fuerza de las armas lo es de Dave. Asimismo, el diseño que Gamesquad está otorgando a «Devil Inside» nos hará ver los mismos escenarios de manera muy diferente, según uno u otro personaje esté en acción. Deva obtiene su poder directamente del infierno, al que pretende devolver las almas de los asesinos que de allí se han fugado. Y por esto muchas veces el aspecto de los decorados cambia, tornándose más macabros, oscuros y terroríficos que cuando Dave está en acción.

TECNOLOGÍA PUNTA

No es, sin embargo, el del diseño de historia y acción, en el que «Devil Inside» destaca sobremanera respecto a multitud de aventuras disponibles. La tecnología se convierte en punta de lanza del proyecto de Gamesquad, con el desarrollo de un software, "Theo", creado por una compañía paralela formada por parte de los miembros del equipo de Chardot, y a la que han bautizado como Tek 5.

"Theo" es la más alucinante herramienta de diseño de videojuegos que hayamos visto jamás por potencia, flexibilidad y opciones puestas a disposición de los desarrolladores. Se trata de un programa que integra capacidades propias de aplicaciones como 3D Studio, Power Animator y cualquier editor de escenarios y niveles creado para un juego.

"Theo" agrupa editor de escenarios, modelado 3D, animación de personajes, gestión de cámaras y luces dinámicas, es capaz de soportar efectos especiales en texturas –bump mapping, etc.–, texturas animadas, crea modelos a partir de superficies de revolución, maneja extrusiones, practica teselaciones en tiempo real, funciona con Glide, D3D y Open GL, deja introducirse a los programadores en el código para modificaciones, además de permitir ver en tiempo real cualquier variación hecha sobre el juego, al tiempo que éste corre en un segundo monitor... ¿Imposible? Eso creímos cuando nos hicieron una demostración de "Theo". Pero si queréis un remate de la increíble potencia de esta tecnología, aquí la tenéis: "Theo" cabe en un disco de 3 1/2". Así de sorprendente.

Han sido más de dos años de trabajo los que Christophe Nazaret ha dedicado al desarrollo de "Theo", y aunque es un software que siempre está en evolución, en Tek 5 no descartan licenciarlo en el futuro, aunque sería de aquí a un par de años, puesto que algo así precisa de un soporte técnico y unos manuales realmente exhaustivos.

«Devil Inside», pues, promete no ser sólo una aventura alucinante, con algunos de los más impresionantes y terroríficos momentos que hayamos contemplado, sino una de las aventuras 3D en tiempo real más espectaculares, técnicamente, que podamos imaginar. Todo parece casi perfecto, a priori, cuando aún faltan meses para que el título esté disponible pero, si vuestro género favorito es éste y además os gusta el horror y el gore, no perdáis la pista a «Devil Inside», porque se puede convertir en todo un clásico.

TAKE 2 interactive apuesta por la diversidad

El pasado 25 de junio tuvimos la oportunidad de acercarnos a Londres para asistir, de la mano de Take 2, a un avance donde vimos el estado de desarrollo de sus más ambiciosos títulos, la mayoría de ellos preparados para el próximo año. Take 2 se está situando en toda Europa como una de las compañías punteras en el desarrollo de videojuegos, dada la calidad creciente de sus títulos, tendencia que parece va a mantenerse en sus próximos lanzamientos. La mayoría estarán orientados al género de la aventura y la acción 3D, elementos que parecen predominar en su próximo panorama lúdico, y en el de otras compañías. Pronto estarán en boga, casi con toda seguridad, «Nocturne», «Fly!», «Heavy Metal F.A.K.K. 2«, «Rune», «Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child» y «Age of Wonders». Éstas son las impresiones que pudimos sacar en claro tras una grata aunque breve estancia en la capital inglesa.

Kiss Psycho Circus: The nightmare child



Third Law Interactive es una nueva compañía que tiene la intención de especializar el desarrollo de sus títulos en el género de los shoot'em ups en primera persona concentrándose en la creación de intensas historias y en un diseño innovador. Sus componentes, gozan de un prestigio conseguido con la participación en títulos como «Doom II», «BlackStone» o «Hexen II». Actualmente están desarrollando «Kiss Psycho Circus», un arcade 3D basado en la serie de productos del mismo nombre, que van desde figuras de acción y discos hasta los comics, y que ha surgido del masivo seguimiento de fans que originalmente disfrutó el legendario grupo de rock duro Kiss, que muchos de vosotros recordaréis. De hecho, aparte de todo el público que guste de los arcades 3D con grandes dosis de acción, este programa está especialmente destinado a los fans de Kiss y los que disfrutan con todo el merchandising que ha surgido posteriormente a su alrededor después incluso de la desaparición del grupo.

Para los ajenos a la serie, «Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child» se trata de un grotesco universo creado de la fantasía en el que se desarrollarán unos acontecimientos donde el terror, lo surreal y el submundo de las pesadillas estarán siempre presentes, así que con esto ya podéis haceros una idea de lo que os vais a encontrar (rematadamente psicótico). Lógicamente tomaremos el look de uno de los integrantes del grupo dentro del universo «Psycho Circus» en el personaje denominado The Elder.

Su aspecto gráfico está lleno de engendros, monstruos y aberrantes criaturas que jamás hayamos podido imaginar en el peor de nuestros sueños y que formarán parte de la plantilla de un extravagante circo. Pero esta "fealdad" no quiere decir que su diseño artístico no vaya a ser bueno. No, de hecho es precisamente en este aspecto donde radica su poder de atemorizar y a la vez fascinarnos a través de la pantalla. Su lanzamiento está previsto para el primer cuarto del próximo año inicialmente para PC y Dreamcast.



Nuestro cometido será el de conseguir los diferentes Armours que se nos darán a razón de uno por episodio y que nos permitirán potenciar las habilidades de nuestro personaje y modificarán su aspecto paulatinamente, de modo que se irá haciendo más poderoso a medida que vayamos completando los niveles que componen el juego.

El programa está siendo desarrollado con una versión modificada del engine Lith Tech, de Monolith Productions (acordaos de «Shogo: MAD») que permitirá incluir nuevos efectos y elevar el nivel de detalle.





El equipo de programación de «Nocturne» en pleno **nos comentó detalles importantes** acerca del desarrollo de este peculiar juego. Innovador ante todo, se apoya en la necesidad de crear **un nuevo motor 3D capaz de incorporar efectos gráficos inéditos**





Nocturne

«Nocturne» es un desarrollo de acción 3D con tintes de aventura, cuyo sistema de juego, basado en una perspectiva en tercera persona, probablemente llegará a nosotros a finales de octubre, señalada fecha que coincide con Halloween. Terminal Reality está logrando a través de un gran trabajo de ambientación una terrorífica atmósfera que sin duda supondrá uno de los mayores atractivos del programa y que bien podrían envidiar muchos films del cine fantástico. La elección de esta perspectiva viene dada por su carácter cinematográfico, logrado a través de cámaras estáticas en diferentes puntos de cada entorno o sala, que tanto éxito ha tenido en «Resident Evil».

Su historia está centrada en el trabajo de unos agentes pertenecientes a un departamento especial de investigación del gobierno especializado en parapsicología e investigación de fenómenos paranormales, extraoficialmente conocido con el sobrenombre de SpookHouse. Esta organización, con más de un siglo de operaciones a sus espaldas, se ha estado dedicando desde su creación a la resolución de misterios y a combatir a las criaturas provenientes de las sombras, internándose en escenarios de auténtica pesadilla. Los protagonistas, en cuyo papel tomaremos parte dentro de la aventura, serán un genial científico llamado Doc Holliday y el misteriosos Stranger. Otros agentes de la Spookhouse, sin embargo, también serán parte fundamental de los acontecimientos. Con diversas habilidades aparecerán en el juego ayudando al protagonista que elijamos en la resolución de enigmas, la lucha contra las criaturas del mal o simplemente en el progreso de la aventura. Deberemos enfrentarnos a una gran plantilla de criaturas de pesadilla como hombres lobo, vampiros, zombies o espectros.

«Nocturne» poseerá un excelente nivel técnico y artístico en todo lo referente a ambientación y en la representación de los personajes. Para ello, se ha creado un engine experimental en nuevas técnicas, tanto en gráficos como en sonido, y también muy exigente en sus requerimientos. Podremos ver animaciones extremadamente realistas y efectos en tiempo real de todo tipo utilizando 32 bit de color, entre los que destaca la luz volumétrica, sombras, reflejos, niebla o el morphing.

Terminal Reality ha estado trabajando en un sistema jerárquico de animación para «Nocturne» que permite mover los objetos independientemente según factores diversos. Por poner un ejemplo, nuestro personaje podrá portar dos armas y apuntarlas a distintos objetivos simultáneamente.

Rune



«Rune» será un juego donde predominará una intensa acción 3D y la aventura en un mundo de fantasía mitológica, transportándonos dentro de la edad oscura en la que los vikingos conquistaban las frías costas nórdicas y el paganismo se extendía por todas las tierras del norte de Europa. Tomando el papel de Ragnar, un fornido y joven guerrero vikingo, tendremos que luchar con criaturas de leyenda y con un demonio que ha venido de las profundidades de la tierra y está aniquilando a la población vikinga.

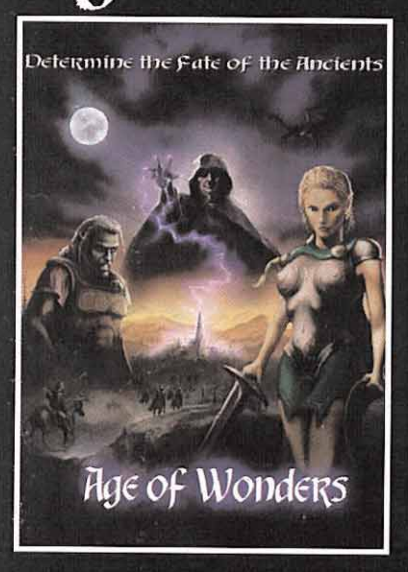


«Rune» combina combates múltiples cuerpo a cuerpo con armamento medieval y exploración, con una profunda línea argumental que bien podría ser la de una novela mística, y un entorno muy interactivo que recrea un desconocido período de la historia del que apenas conocemos más que lo que las leyendas de salvajes guerreros y espadas nos han dejado. El juego, aunque aún se encuentra en una fase de pleno desarrollo, ya empieza a vislumbrar que una de sus características más apreciables será la complejidad de sus entornos y un conseguido equilibrio entre la acción y la aventura. También parece que «Rune» incluirá juego multijugador, tanto en modo cooperativo como competitivo, con otros guerreros vikingos.

Human Head Studios ha tenido total acceso para su desarrollo, al engine y el código fuente de «Unreal», incluyendo versiones del juego que nunca fueron editadas. Así, nos encontraremos con entornos muy realistas, tanto interiores como exteriores, que nos recordarán a los cómics de «Conan», referencia con la que seguro os podéis hacer una idea de lo que vais a encontrar.

El lanzamiento de «Rune» está previsto para el próximo año, aunque dado que aún queda mucho por hacer, seguramente se alargue.

Age of Wonders



Este desarrollo de Epic Games, en colaboración con Kolbitar Development y Gathring Of Developers, tiene como base un compendio de géneros en los que predominan aventura y estrategia.

El programa nos situará en una lejana época, tan incierta como mágica y llena de misterios, en la que están representadas doce estirpes con más de cincuenta héroes de personalidad muy definida y habilidades dinámicas que irán aumentándose mediante el uso de objetos especiales, la exploración de lugares y progresando en el juego. Deberemos luchar liderando regimientos de guerreros en apocalípticas luchas en campo abierto determinando el destino así de nuestro mundo, y durante estas contiendas podremos mover nuestras tropas a través de realistas escenarios de época afianzando alianzas reclutando héroes y consiguiendo armas mágicas.





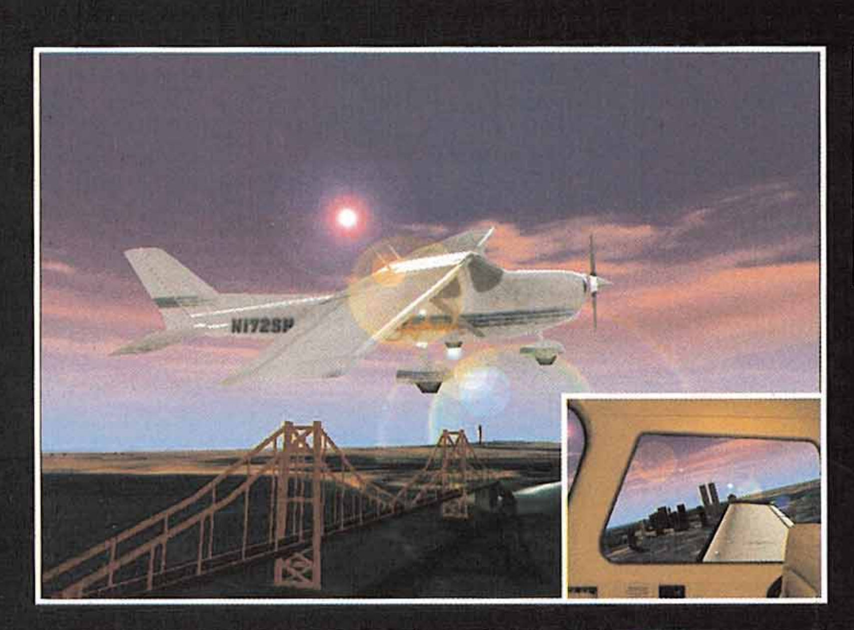
«Age of Wonders» estará emplazado en un mundo fantástico de grandes proporciones cuyas regiones están descritas en el libro «Book of Wonders», una crónica que lista los eventos e historias más importantes dentro del programa.

Su interfaz será el clásico de los juegos de estrategia con perspectiva isométrica, y a través de él podremos ver mapas dinámicos muy detallados.

Aún es pronto para saber cuándo saldrá, pero ya puede intuirse que incorporará nuevos elementos en el aspecto de la jugabilidad.



El desarrollo de «Heavy Metal F.A.K.K. 2» está siendo llevado a cabo **con el motor que se está utilizando para crear «Quake 3 Arena»**, una tecnología que a pesar de su reciente aparición parece ser más que suficiente para que, en un principio, **el juego de Ritual Entertainment se perfile como toda una joya**





Fly!

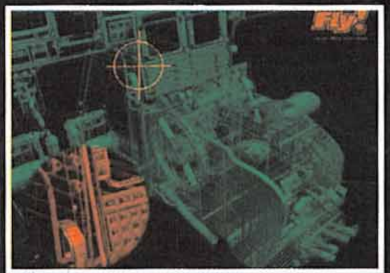
Terminal Reality y Gathering of Developers están ya en un proceso de avanzado desarrollo de «Fly!». Los aficionados a la simulación de vuelo no militar, en su vertiente más rigurosa, acogerán a «Fly!» con un tremendo entusiasmo, ya que parece que nos proporcionará la experiencia más aproximada a la realidad que pueda disfrutarse en un ordenador personal y, atención, también en un MAC.

Entre los siete aviones elegidos para el programa podemos optar bien por un sencillo Cessna 172 R Skyhawk, o un Jet comercial Beechcraft Hawker 800 PX.

Aparte de que todos los sistemas de navegación, GPS, ATC, control de vuelo, gestión de sistemas, comunicaciones y radar etc., están siendo implementados de la manera más realista y completa posible, en cada uno de los aeroplanos, y requiriendo un aprendizaje y conocimientos bastante exigentes, el programa hará alarde de un gran derroche técnico. Baste decir que tendrá una extensión gigantesca de los escenarios, con unas 50 000 millas cuadradas continuas que se dividen en 200 países e islas, con 9 500 aeropuertos repartidos. Ahí es nada.

Pero dejando a un lado las cifras, «Fly!» impresionará sobretodo por su calidad gráfica. Basta con echar un vistazo a sus pantallas para ver el detalle en los modelos de los aviones y en el terreno, e incluso para observar el realismo extremo de las nubes volumétricas.

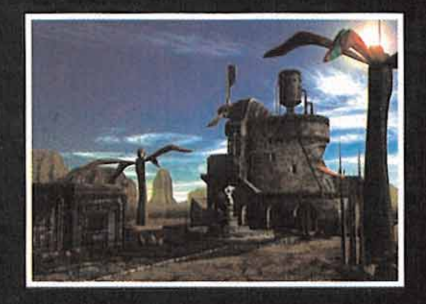
Aquellos a los que les guste volar con todos las prerrogativas de un piloto en la realidad tendrán en «Fly!» un título que culmine sus apetencias y solvente su frustración por no haber podido pagarse un curso de aprendizaje real.







Heavy Metal F.A.K.K.2



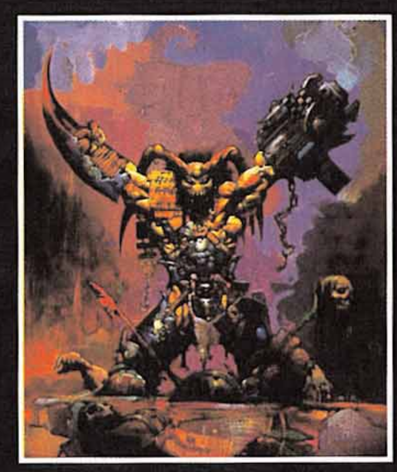


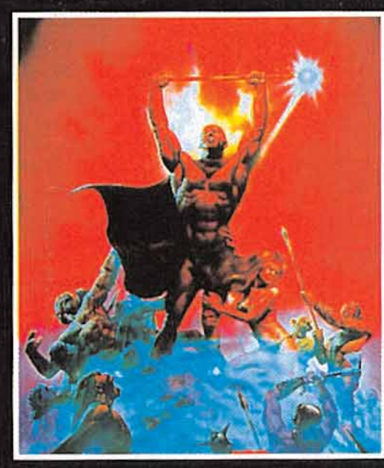
Después del éxito de «SiN», Ritual Entertainment, acompañado por Gatherig of Developers, parece que no está dispuesto a renunciar al prestigio conseguido y su afán está en superarse a sí mismo. Sin duda alguna, «Heavy Metal F.A.K.K. 2» fue el más impresionante, aunque escueto, de los avances que Take 2 nos ofreció.

«F.A.K.K. 2» está basado en la película de animación que lleva el mismo nombre y que se estrena en USA este mismo mes. De hecho, Ritual está creando un juego de la película, ahora que la capacidad de los equipos permiten mostrar la misma apariencia gráfica, pero además en 3D.

De nuevo, la fusión de la acción y la aventura es el género elegido como el más apropiado para llevar a cabo este desarrollo. Para ello, la compañía ha podido acceder a todo el trabajo artístico de la película, encabezado por Simon Bisley.

Obviamente, no puede decirse que sea lo más recomendable para niños por su violencia e incluso por su alto componente sexual, más sugerido que explícito, pero sobre todo no lo es por la dificultad y complejidad de su sistema de juego, francamente envolvente y exigente. Desde el primer momento en que pudo verse un vídeo del juego en funcionamiento apreciamos que no sólo se trata de un soberbio trabajo artístico en el diseño de los personajes, sino que va a representar avances técnicos significativos. Los entornos serán mucho más complejos, preciosistas, recargados e incluso interactivos de lo que se haya podido ver hasta ahora, y además contendrán puzzles esenciales para la resolución final de la historia que el juego plantea. La intención de sus programadores es que la experiencia de jugar a «Heavy Metal F.A.K.K. 2» sea algo realmente nuevo cada vez.





Con respecto al resto de sus ingredientes, ¿qué podemos decir? Monstruos, barroco y bestial armamento como hachas o espadas, empalamientos, sangre, gore y unos leotardos muy sexys enfundados en una protagonista que quita el hipo. Total nada. Ya estamos ansiosos por ver algo más de este espectacular programa.

S.T.M.



Flash

3dfx Interactive ha anunciado que su nueva familia de tarjetas aceleradoras es la más vendida en las cadenas de distribución de los Estados Unidos. Tres versiones de las tarjetas Voodoo 3 3000 y 2000 de 3dfx, lanzadas al mercado a principios de abril , han alcanzado los tres mejores puestos de la lista de la agencia PC Data de las tarjetas de vídeo más vendidas.

Iomega ha presentado la unidad PC Card Click, una unidad de almacenamiento extraible pequeña y ligera para los usuarios de notebooks. La unidad Click se inserta en una ranura para tarjetas PC CARD (PCMCIA). La capacidad de los discos Click será de 40 MB lo que permite una posibilidad de almacenamiento extraible ampliable de la que carecían este tipo de equipos. El percio de la unidad será alrededor de las 39 900 Ptas y los discos 1 900, ambos con IVA.

Nortel Networks ha firmado con COLT Telecom Group el primer contrato europeo para la red de fibra óptica de 1.6 Terabits. El contrato, para el suministro, configuración e instalacion de una red paneuropea de gran capacidad y velocidad, incorpora la plataforma OPTera *1600 G de Nortel Networks que permite la Multiplexión por división de longitud de onda densa (D-WDM) de 160 canales a 10 Gbit/seg. Como ejemplo podrán transportarse el contenido de cuatro millones de libros a través de más de 3 500 Km en solo 14 segundos utilizando una única fibra.

Intel anuncia que el servicio weboutfitter de la compañía dispondrá de conciertos en vivo, radio on-line, descargas digitales, remezcla de audio y compilaciones de CDs para los propietarios de PCs basados en el procesador Pentium III. Intel ha trabajado con un gran número de importantes actores de la industria de la música en todo el mundo para proporionar a los fans de la música un sitio para experimientar, interacuar, comprar y explorar la música en sus PCs.

Máxima potencia de fuego

Continuando con el desarrollo de una nueva pistola de la serie Predator, la nueva **Predator Plus de Logic 3** ha sido creada específicamente para la consola PlayStation. En su diseño predomina ahora un negro mate más realista que las anteriores versiones, pero es básicamente similar por lo demás. Dispone de un adaptador multi-A/V "GunCon" y además puede funcionar en el modo estándar de Konami y Namco "G-Con 45", tiene también botones gemelos de velocidad variante de disparo-automático y tres velocidades de recarga de balas. Pueden activarse dos modos de funcionamiento para que simule una ametralladora y para que recargue automáticmente. El precio apróximado será de unas 3 500 pts, aunque de momento no se ha comercializado.

Cuarta generación DDS



Sony ha lanzado recientemente la primera unidad de cinta DDS-4 (almacenamiento digital de datos) de cuarta generación. La nueva unidad **DDS-4 SDT-10000** duplica las prestaciones de la generación anterior DDS-3 y se acerca a duplicar también la capacidad de ésta usando un cartucho compacto de 4 mm. El SDT-1000 ofrece una capacidad de datos de hasta 40 GB comprimidos y 20 GB sin compresión y dispone de una velocidad de transferencia de 4.8 MB/s y 2.4 MB/s respectivamente. Esto se traduce en 17 GB/hora (8.5 GB/hora sin compresión) revelando la alta velocidad que puede alcanzarse en el momento de realizar un backup de gran cantidad de datos. El incremento de capacidad se ha conseguido por avances tecnológicos en ambos, unidad y soporte en cinta. Las cabezas lectoras suponen una mejora en la relación señal/ruido minimizando el número de acciones de procesado.

Más información en www.sony.com, o en el teléfono 91 536 57 00.

Celeron 500



En breve, **Centro MAIL** incorporará a su catálogo de ordenadores compatibles el modelo **Tecnowave Start Celeron 500**. Con una velocidad de 500 MHz, este nuevo modelo se ajusta perfectamente a las necesidades informáticas que exige el mercado de hoy en día y mantiene un precio económico. Es una configuración ideal para un ordenador doméstico destinado al mercado multimedia y de videojuegos.

El Tecnowave Start Celeron 500 dispone de una caja de semitorre ATX con una placa base de Intel donde se ha integrado la tarjeta de sonido Sound Blaster 64. El microprocesador es de 466 MHz y también cuenta con una tarjeta gráfica 3D de 4 MB y un disco duro de 4.3 GB Ultra DMA, Lector de CD 40X y 32 MB de SDRAM. El monitor es digital de 14 pulgadas y baja radiación, no entrelazado de 0.28. Además, todos los modelos incorporan un ratón Genius Easy. El precio de este equipo es de 129 990 Ptas, IVA incluido.

Más información en el teléfono 902 17 18 19.

Comunicación alternativa

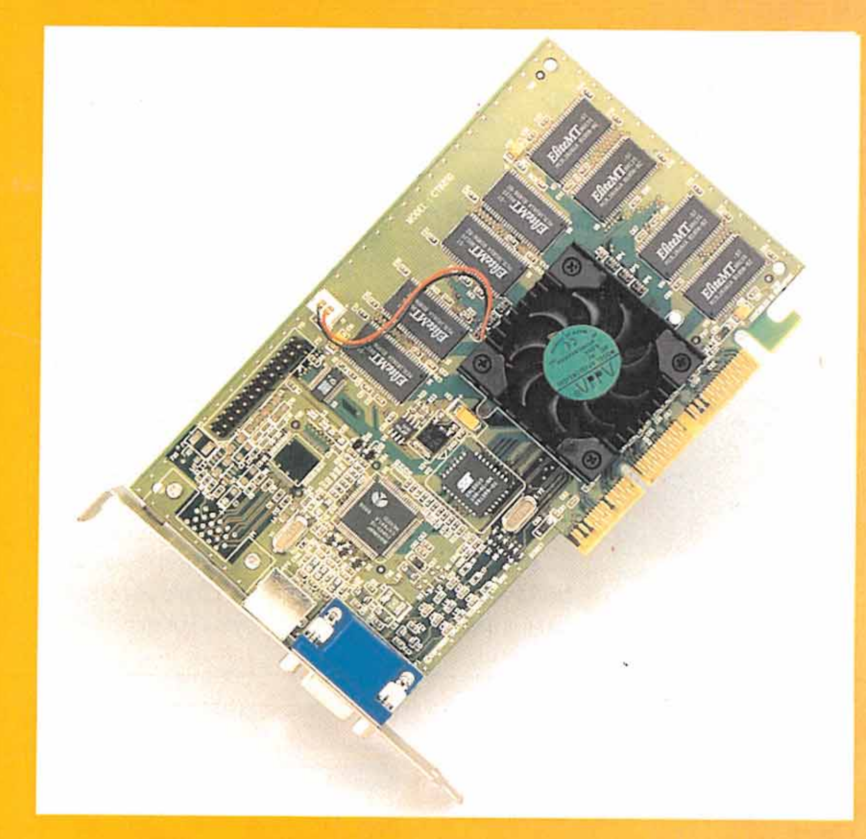
Motorola ha desarrollado en el sector de las comunicaciones un producto destinado ofrecer una nueva forma nueva forma divertida y funcional de comunicarse, el **TalkAbout 200**. Se trata de un dispositivo similar a un Walkie-Talkie que permitirá establecer contácto instantáneo entre dos o más personas con sólo pulsar un botón, garantizando el contacto mientras el usuario puede realizar otras actividades, como por ejemplo la práctica de algún deporte. Motorola TalkAbout 200 permite hasta 304 grupos de conversación distintos combinando 8 canales y dispone de una pantalla LCD en la que se presenta información por medio de iconos. Aprovechando las ventajas de una potencia de 500mW permite comunicarse en un radio de hasta 3 kilómetros contando con una alimentación de tres pilas alcalinas AA con una autonomía de 20 horas.

Para más información sobre el TalkAbout 200, visita la página www.mot.com



Este mes os traemos en "A prueba" dos novedades: la tarjeta 3D Blaster TNT2 Ultra de Creative Labs y el joystick CH Flight Sim Yoke de CH Products.





Un entrenador de **Aviación Civil**

El CH Flight Sim Yoke está diseñado replicando un mando de vuelo típico de la aviación comercial, construido con la llamada configuración en "T", donde se contemplan los controles de empuje (throttle), elevación y alabeo y en este caso un total de catorce botones y conmutadores. En estos están contempladas la totalidad de las funciones de control de un aeroplano e incluso algunas más libres para su programación, por ejemplo para alerones, tren de aterrizaje o control de vistas mediante un hat de 4 direcciones. El controlador es compatible con toda la línea de pedales y demás equipación de CH Products y está diseñado con un alto grado de ergonomía a pesar de su sencillez. Los tres ejes de control están representados con un movimiento similar al de un mando real en el que el eje de cabeceo se determina mediante el movimiento de translación del mando adelante y atrás y no basculando como en el clásico joystick. Para ello dispone de un soporte que además de actuar como eje para el alaveo atraviesa longitudinalmente el mando, por lo que necesita algo más de espacio del que parece a primera vista. También dispone de un preciso control de autocentrado y de un largo cable de 7 metros y de programaciones específicas para los simuladores «Flight Simulator 98», «Pro Pilot» y «Flight Unlimited 2», entre otros.
Probado con el simulador «Pro Pilot» de Sierra su comportamiento es preciso y suave resultando satisfactorio su funcionamiento, aunque su diseño, con un acabado no demasiado detallista y algo simple, le reste realismo visual y también al tacto. El tamaño reducido de su soporte sitúa al mando de gases en un lugar algo inaccesible puesto que está por delante de la empuñadura de la mano derecha, aunque por lo demás es quizá la mejor elección para los amentes de la aviación si sus títulos favoritos son los simuladores de vuelo libre. Existen dos versiones aparte de la comentada con conector USB con compatibilidad para Mac, una de las cuales incorpora más funciones y controles de gases diferenciados.

Producto: **PC Flight Sim Yoke** • Fabricante: **CH Products** • Compabilidad: **PC (WIN 95/98/2000, DOS) Puerto de juegos** • Distribuidor: **Proein SA** • Valoración: **84** • Precio: **24 995 Ptas, IVA incluido** • Más información: **91 385 69 70**

Máximo partido al poder de **TNT2**

La tarjeta 3D Blaster TNT2 Ultra de Creative es quizás una de las que más posibilidades tiene para colocarse en el puesto de cabeza en el presente de la aceleración gráfica. No solo por la potencia del chip en la que está basada, sino porque presenta uno de los soportes de marca con mejores garantías. Aparte de las ya conocidas prestaciones del TNT2 de Nvidia entre las que destaca el rendering a 32 bit de color, un RamDac a 300 MHz, resoluciones de hast 2 048x1 546, velocidades entorno a 9 millones de polígonos/s, posibilidad de salida de televisión, en este caso contemplada, y soporte por hardware para las últimas técnicas de efectos de render, su característica más notable es que cuenta con una integración de OpenGl de las mejores y más estables realizadas para el TNT2, así como de Direct 3D.
En este momento las velocidades de actualización de escena en frames por segundo es algo ya superado en la mayoría de las tarjetas a resoluciones medias y gana más importancia la calidad y pureza de las imágenes, la precisión en los efectos inplementados, la escalabilidad de la tecnología aplicada con el soporte por ejemplo del AGP –en este caso X2–, o la estabilidad y buen funcionemiento de los controladores. Por esto queda claro que en un chip que ya ha demostrado no tener –salvo en el Matrox G400– un rival con respecto a velocidad de proceso –alrededor de 80 fps en 1 024x768x32 a 150 Hz– y calidad de imagen, resulta difícil la elección de una u otra tarjeta que lo incorpore en similar configuración. Pero es en este caso donde la arquitectura de la tarjeta y la integración de OpenGl en su versión ICD se muestra hasta el momento superior frente a sus compañeras de chip. La única excepción puede ser la Maxigamer Xentor TNT2 de Guillemot, con la que puede situarse a la par en términos generales, ya que la supera en el aspecto del soporte AGP 4X frente al 2X de la 3D Blaster TNT2 ULTRA, aunque aún son muy escasas las placas bases que disponen de esta capacidad, pero esta última sigue siendo superior en la estabilidad de los API que utiliza, al menos de momento.
También merece la pena destacar la calidad de imagen en la salida de TV (NTSC/PAL) con conectores de señal S-Vídeo y vídeo compuesto ya que es capaz de proporcionar una salida digital en resolución de 800x600 con el uso de los 32 bit de color, es decir 16.7 millones de colores, utilizando para la salida un filtro especial anti parpadeo. Además, gracias a la potencia de la tarjeta y a las altas frecuencias de refresco, la imagen obtenida en un televisor llega con un alto contraste y definición.

Producto: **3D Blaster Riva TNT2 Ultra** • Fabricante: **Creative Labs** • Compabilidad: **PC (WIN 95/98), BUS AGP** • Distribuidor: **Creative Labs Europa** • Valoración: **95** • Precio: **42 900 Ptas, IVA incluido (precio recomendado)** • Más información: **916 625 116**

INTERNET



PRECIO 1 000 Ptas. 6,01 €

PÁGINAS 192 Págs.

AUTORA Victoria Keating

EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆

RECURSOS PARA LA MUJER EN INTERNET

Esta guía de navegación es el mapa de carreteras más completo que recopila toda la información para las mujeres disponible en Internet.
Como resultado de un importante trabajo de investigación, el lector encontrará clasificadas, de manera temática, las direcciones de Internet más originales y ricas en contenido, de entre los millones de servidores de información de todo el mundo, lo que facilitará cualquier cosa que busquemos, cualquiera que sea el tema en el que estemos interesados, relativos a la mujer.

MICROSOFT PHOTODRAW 2000

APLICACIONES

PRECIO 3 200 Ptas. 19,23 €

PÁGINAS 240 Págs.

AUTOR Stephen W. Sagman

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

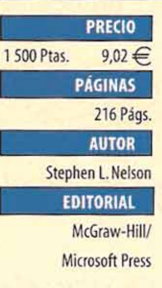
Nivel "I" ☆☆☆☆

Este libro está destinado a todo el que quiera sacar el máximo provecho de Microsoft PhotoDraw con la mínima cantidad de tiempo y de esfuerzo. El lector descubrirá que esta obra es una sencilla herramienta de referencia fácil de leer y fácil de utilizar. Con la premisa de que el ordenador debería trabajar para nosotros y no para él, el propósito de este libro es ayudar a hacer el trabajo de forma rápida y eficaz sacando partido de PhotoDraw y utilizándolo al máximo. Una buena obra que no debe faltar en toda biblioteca de aquellos que utilicen PhotoDraw.

MICROSOFT WORD 2000

APLICACIONES

Aquí encontrará el lector información con rapidez precisa sobre Microsoft Word 2000. Podrá conocerlo de inmediato y a la perfección, identificar los botones de las barras de herramientas y las órdenes de los menús y teniendo a su disposición todas las herramientas necesarias para su supervivencia. Las ilustraciones y las reproducciones de las pantallas le ayudarán a realizar exactamente aquello que desea hacer.
Una obra que debe permanecer al lado de quien trabaje con la nueva versión del programa de Microsoft.



PRECIO 1 500 Ptas. 9,02 €

PÁGINAS 216 Págs.

AUTOR Stephen L. Nelson

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press



Nivel "I" ☆☆☆☆

MULTIMEDIA



PRECIO 1 695 Ptas. 10,19 €

PÁGINAS 352 Págs.

AUTOR Óscar Peña

EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆☆

MULTIMEDIA. EDICIÓN 2000

Este libro desvela los secretos del universo multimedia, enseña cómo integrar dispositivos, cuáles son los últimos programas del mercado que le permiten realizar producciones multimedia, y cómo combinar todos los elementos bajo un sistema operativo que facilita la multitarea real.
Esta obra combina la parte teórica con la parte práctica que un libro de estas características requiere, haciendo uso en algunos capítulos de una peculiar visión histórica de la tecnología, y cómo ha ido evolucionando hasta llegar a lo que en el día de hoy conocemos.

APLICACIONES



PRECIO 3 995 Ptas. 24,01 €

PÁGINAS 544 Págs.

AUTOR Francisco Javier Moreno

EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "C" ☆☆☆

CONTAPLUS

Este libro explica paso a paso todas las opciones, ventanas y procesos de ContaPlus. A través de sus páginas el lector descubrirá la eficacia de esta sencilla y a la vez potente herramienta; en un breve plazo de tiempo, gracias a los numerosos ejemplos, descripciones y procesos desarrollados, podrá contabilizar las operaciones de su empresa y obtener todo tipo de informes.
Incluye, además, un CD con una versión de evaluación de este popular programa de contabilidad.

MICROSOFT EXCEL 2000

APLICACIONES

Este libro de referencia rápida que versa sobre el programa de Micrsoft, Excel 2000, supone una genial forma de echar una mirada rápida a toda duda que nos asalte cuando estemos manejando dicho programa, desde sus aspectos más básicos, hasta los más complejos. La estructura de la obra, así como los ejemplos e ilustraciones que lo acompañan hacen de este ejemplar la forma idónea para aquellos que se inician en el mismo, pero también para los que sean expertos en Excel 2000.



PRECIO 1 500 Ptas. 9,02 €

PÁGINAS 216 Págs.

AUTOR Stephen L. Nelson

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆☆

WINDOWS NT 4.0. SEGURIDAD, AUDITORÍA Y CONTROL

SISTEMAS OPERATIVOS

Desarrollado con la cooperación de Microsoft y PricewaterhouseCoopers, este manual presenta un plan integrado de seguridad de la red. Las técnicas probadas facilitan el uso autorizado mientras previenen el uso no autorizado, la piratería y otras amenazas para el sistema. Ideal para diseñadores de redes, administradores, los responsables de sitios web y aquellos con responsabilidad sobre el mantenimiento de la información en red.



PRECIO 4 500 Ptas. 27,05 €

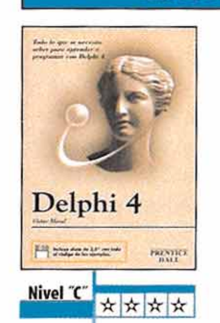
PÁGINAS 360 Págs.

AUTORES F.G. Jumes/N.F. Cooper/ P. Chamoun/T.M. Feinman

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "E" ☆☆☆☆

LENGUAJES



PRECIO 4 950 Ptas. 29,75 €

PÁGINAS 704 Págs.

AUTOR Víctor Moral

EDITORIAL Prentice Hall

Nivel "C" ☆☆☆☆

DELPHI 4

La obra que nos ocupa proporciona todo lo que los lectores deben saber para aprender a programar con Delphi 4, y dada la estructura del libro permitirá que el lector vaya poco a poco progresando en su aprendizaje. También es muy válido para todas aquellas personas que ya tengas conocimientos de programación en Delphi.
Se incluye, además, un disquete con todo el código de los ejemplos que aparecen en el libro, lo que le proporciona un matiz más para hacerse con él.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno



LA CADENA N-1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
STAR WARS
LA AMENAZA
DEL FANTASMA
PC
OUTCAST
PC
STAR WARS
RACER
PC
MICROMANIA patrocina el concurso
STAR WARS EPISODIO I RACER
verano '99
ORGANIZADO POR
CLUB Dif'
Difintel - Micro
LUCASARTS
Vive la aventura galáctica más increible
CLUB DIF
único en su especie
Para depredadores
de los videojuegos.
Todo son ventajas
a partir del
15 de julio.
PlayStation
INFOGRAMES ESPAÑA
Ubi Soft
Guillemot
ELECTRONIC ARTS
Infórmate en las tiendas DIFINTEL-MICRO
Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 453 15 03
Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel.93 664 52 41
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95
Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67
Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83
TRESS DIFUSIÓ

• Compañía: **EUROPRESS/MAGNETIC FIELDS** • En preparación : **PC CD** • Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Rally Championship

Tras examinar las primeras pantallas de este proyecto, esperábamos ver las correspondientes al juego. Y no llegaban nunca. Finalmente caímos en la cuenta; todas ellas, que por su calidad gráfica habíamos creído correspondientes a la intro o a esos bocetos prerenderizados que adornan los fondos de los menús, estaban tomadas de la acción real. Parecía imposible; menos mal que teníamos a mano una demo de «Rally Championship» para comprobarlo.



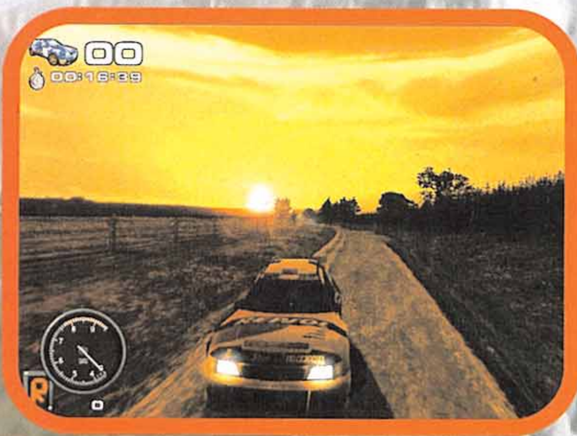
En los accidentes, las vueltas de campana se llevan la palma en la lista de incidencias.

Llegó el momento de ver la demo y una versión alpha, y tan magníficas pantallas –aquí tenéis una pequeña muestra–, cobraron vida en lo que se anuncia como la más prodigiosa simulación, no sólo de esta competición automovilística, sino de todos los deportes en general. Y aún a riesgo de precipitarnos ante el camino que debe recorrer la producción, «Rally Championship» ofrece todas las garantías para afirmar ya mismo que se convertirá en la nueva meta a batir en el género. Es de esos desarrollos sobre los que se pone la mano en el fuego o se podrían comprar acciones si cotizara en bolsa.

HAN VUELTO LOS MEJORES

La primera garantía totalmente válida para los amantes de los rallyes es el nombre de la compañía productora, Europress. Es el sello responsable de la serie «Network Q RAC Rally», compuesta por dos juegos imprescindibles en toda colección de clásicos. «Network Q RAC Rally Championship» fue la primera incursión en esta competición, y tanto por sus facetas técnicas como por el realismo del pilotaje, se convirtió en un juego revolucionario y en uno de los mayores éxitos de ventas de un simulador de coches. Su continuación, con similar denominación pero con el añadido "International", mantuvo la excelente línea de calidad, pero ya eran otros tiempos y su tecnología estaba algo desfasada, sobre todo cuando poco después llegó el huracán «Colin McRae Rally» de Codemasters. Magnetic Fields, que agrupa a la mayor parte de los programadores y artistas gráficos que estuvieron detrás de esta mítica serie, no han permanecido impasibles y su pasión por el mundo de los rallies y el gusanillo de superar a sus colegas de Codemasters –todo un desafío, habida cuenta de las virtudes de «Colin McRae Rally»–, les ha llevado a tirar la casa por la ventana para recuperar de nuevo la hegemonía del género.

Para contar con la mejor base posible para desarrollar el juego, todo el proyecto toma como referencia el Campeonato Británico de Rallies, sin lugar a dudas el más importante y prestigioso entre las competiciones nacionales. Y el mejor consejero posible es el actual campeón, Martin Rowe. Con sus opiniones y repetidas pruebas está ayudando a los programadores en la consecución de un nivel de realismo muy



El atardecer será uno de los momentos más peligrosos por la falta de visibilidad: el realismo en el deslumbramiento por la caída del sol será total.



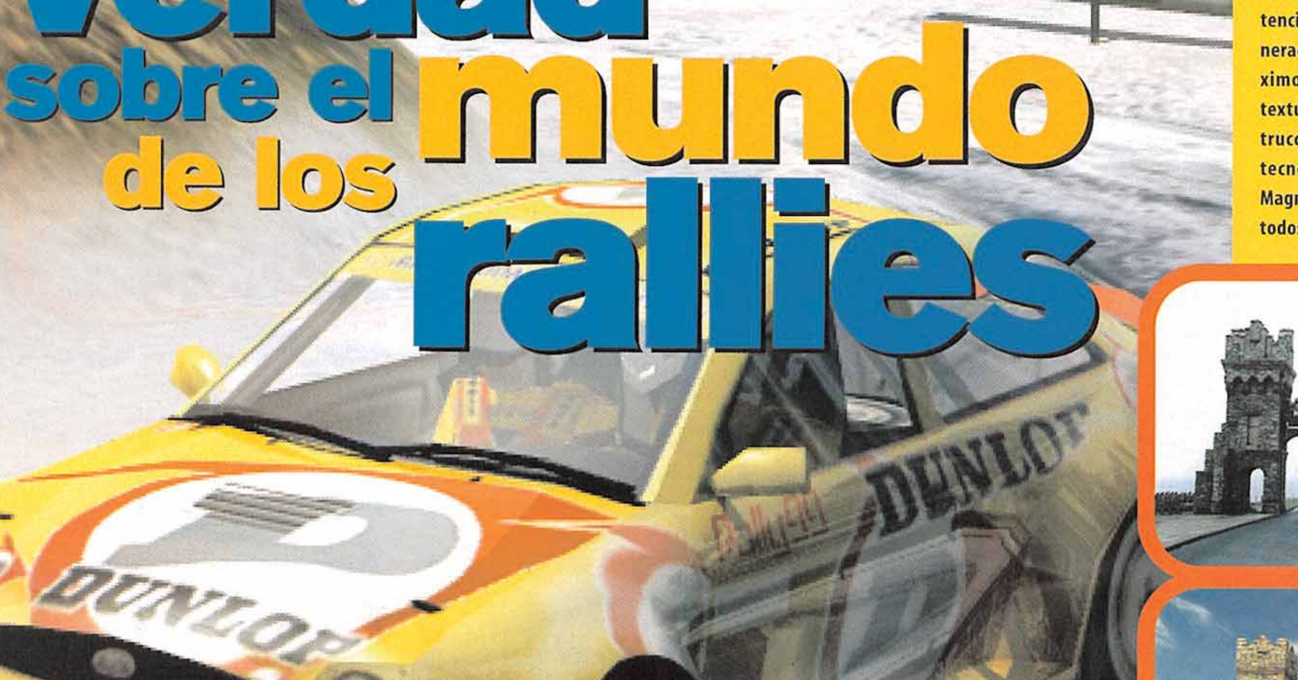
La iluminación de los faros va a ser la más creíble del género, hasta será necesario apagar las luces cuando haya niebla.

por encima de los sueños de todos los aficionados. Se ha empezado por rescribir todo el código de programación para crear un editor capaz de generar un entorno 3D real, es decir, ya no se trata de una carretera rodeada de bitmaps, ahora todo el escenario discurre en tres dimensiones, tanto el coche como los decorados son poligonales y la libertad de movimiento es total en 360º. Hasta tal punto llega la amplitud del entorno 3D, que es posible salirse de la ruta y explorar los bosques, ríos y cualquiera de los paisajes por los que transcurren las etapas. La más destacada cualidad del nuevo motor 3D es su capacidad para la generación de elementos gráficos de calidad fotográfica, y vosotros mismos podéis comprobarlo en estas imágenes.

COCHES DE VERDAD

En la recreación del pilotaje característico de los rallies, la vasta experiencia acumulada por Magnetic Fields y los datos proporcionados por Martin Rowe, están siendo decisivos en la programación de un complejo modelo matemático que controla el comportamiento de los coches. Las fuerzas físicas y dinámicas, la resistencia al viento, los valores de agarre en las distintas superficies, la influencia de los baches y la climatología, y sobre todo, el gran peso específico de la configuración de suspensiones, neumáticos y frenos, determinan las variables que en todo momento influyen sobre la respuesta al volante. La versión alfa sólo disponía de un tramo, pero ha sido más que suficiente para sentir como nunca todo el "feeling" del pilotaje, cruzando el coche en las curvas. Sin lugar a dudas, «Rally Championship» va a admitir toda clase de trucos y técnicas de contra-volante y punta-tacón, los virtuosos van a disfrutar a tope y los agresivos se las tendrán que ver

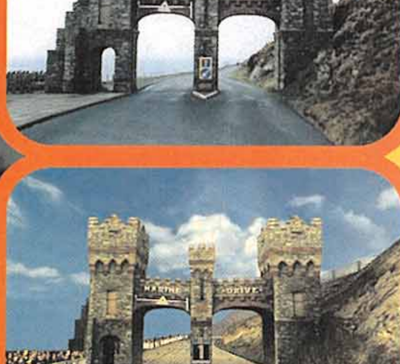
Toda la verdad sobre el mundo de los rallies



El link de los rallies

Los 36 tramos que componen el Campeonato Británico de Rallies se han filmado en vídeo y junto a miles de fotografías de cada kilómetro, a los mapas topográficos y al trazado de rutas, constituyen un inmejorable modelo para diseñar el entorno. Entre estas dos imágenes es fácil distinguir cuál es la fotografía real, pero hay que reconocer que su versión informática es espectacular se mire por donde se mire. Y este ejemplo se repetirá a lo largo de los aproximadamente 500 kilómetros de todo el rally. La paleta de millones de colores, resoluciones de 1 600x1 200, el prodigioso "trabajo de chinos" de los artistas gráficos, y el uso de filtrados trilineales y anisotrópicos, mip mapping y alpha blending, están siendo los responsables de una presencia gráfica que causará la mayor conmoción visual que se recuerda en entornos 3D de juegos deportivos. Los efectos de iluminación, los sombreados, la reproducción de los rayos solares y la recreación de la climatología supondrán nuevos horizontes que marcarán un antes y un después en este apartado.

Como ya ha ocurrido en los juegos de golf, los escenarios con calidad fotográfica ya son una realidad en los rallies, y este intrépido logro afectará a todo el software de entretenimiento para PC, demostrando una vez más que el uso de polígonos texturizados no tiene límites de realismo en los compatibles. Todas las funciones Direct3D de DirectX 6.1 y la potencia de las aceleradoras de última generación están siendo empleadas al máximo, y la renderización con multitexturas o la optimización para las instrucciones Katmai del Pentium III y la tecnología 3DNow! demuestra que en Magnetic Fields están a punto de romper todos los moldes establecidos.



Se venden piezas de segunda mano

Más de diez estructuras divididas integran las carrocerías de los 25 coches disponibles que habrá en «Rally Championship» para que todos los que aprecian un buen destartalamiento no se queden con las ganas de ver cómo a cada toque van perdiendo un trozo de su coche.

Veinte puntos de detección de choques se encargarán de establecer la fuerza del impacto y será entonces cuando en microsegundos se decida qué parte del coche es afectada y el resultado; desde simples abolladuras, roturas de la lunas y tulipas, hasta la más completa ruina con pérdida de las ruedas, del parachoques, el capó del motor, etc.

El único problema es que los desperfectos no se limitarán a lo meramente visual, la conducción se verá intensamente afectada por todas estas circunstancias. Y aún queda lo peor: se respetan las reglas de la competición real y podremos sufrir la pesadilla que Carlos Sáinz y compañía tuvieron en el pasado mundial de rallies, porque para efectuar cada una de las reparaciones o los cambios en la configuración del coche, el tiempo será muy, pero que muy limitado, y la asistencia sólo estará disponible en algunos descansos entre tramos, como es norma en los campeonatos mundiales que se realizan en la actualidad.

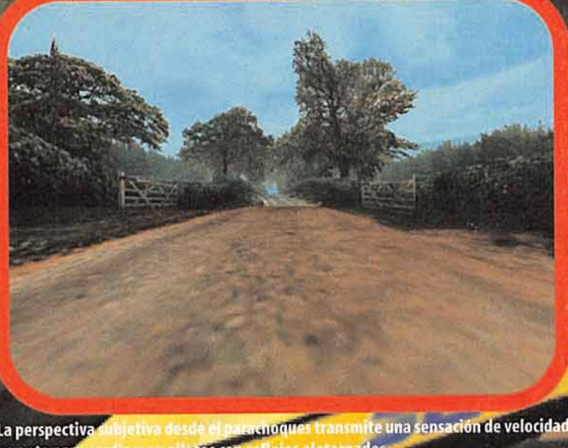








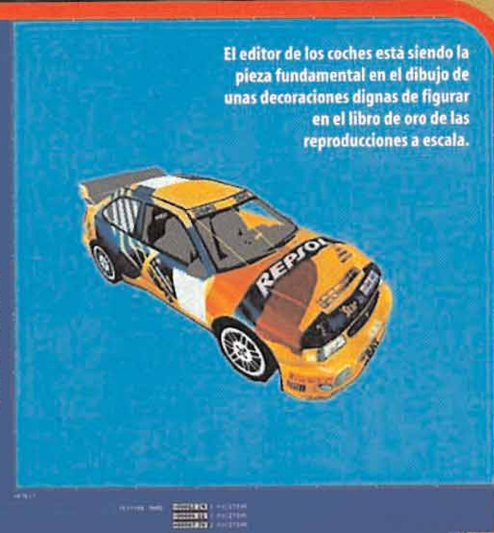
Serán protagonistas los efectos visuales del polvo, los trozos de hierba saltando por los aires, el barro inundándolo todo y las demás suciedades típicas de los rallies.



La perspectiva subjetiva desde el parachoques transmite una sensación de velocidad no apta para cardiacos y pilotos con reflejos aletargados.

La paleta de **millones de colores**, resoluciones de **1 600x1 200**, el prodigioso **"trabajo de chinos"** de los artistas gráficos, y el **revolucionario** uso de las más avanzadas funciones de **Direct3D** están siendo los responsables de una presencia gráfica que causará la mayor **conmoción visual** que se recuerda en los **entornos 3D** de juegos deportivos





El editor de los coches está siendo la pieza fundamental en el dibujo de unas decoraciones dignas de figurar en el libro de oro de las reproducciones a escala.

con unos coches que no perdonarán los errores. Obvia es la importancia que tiene en estos casos el sistema de control, y aunque el dispositivo de volante y pedales con ForceFeedback está siendo lo más mimado, el teclado también responderá como es debido. Aunque el campeonato británico de rallies sólo admite coches de la categoría F2, era imposible resistirse a sentir la potencia y la tracción total de los WRC, y también se incluirán estás multimillonarias máquinas para deleite de los que buscan sensaciones fuertes. En total, 25 modelos se están trasladando al milímetro tanto en el diseño exterior, con estructuras compuestas por más de 1 500 triángulos, como en el interior, donde la realización de la cabina y el cuadro de mandos es casi artesanal. Nos fiamos de las indicaciones del copiloto, pero un profesional siempre debe mirar la hoja de mapas, y el seguimiento del trazado se está realizando con una línea roja sobre los mapas topográficos reales con rotación completa y un nivel de detalle asombroso. Se pilotará desde las perspectivas subjetivas o con la cámara de persecución, y para descubrir dónde hemos fallado o las zonas del tramo más traicioneras, las repeticiones con realización de cámaras múltiples podrán ser grabadas en el disco duro.

SERÁ ALGO MÁS QUE EL MEJOR

No se está descuidando la faceta sonora, y soportará sonido 3D interactivo a través de DirectSound3D, EAX, Aureal A3D y Dolby Surround. La voz del copiloto tanto masculino como femenino –suponemos que en la versión española ambos serán doblados a nuestro idioma– pertenece a copilotos profesionales. Para que «Rally Championship» no sea descartado por los que sólo buscan correr a toda pastilla contra el ordenador o contra sus amigos –multijugador en red–, el modo arcade habilita carreras cara a cara con adelantamientos, sin duda un sistema más idóneo para los desafíos que la contrarreloj. Si todo va bien, la espera sólo durará hasta después del verano, fechas angustiosas por la vuelta a la rutina diaria, que al menos se harán más soportables cuando lleguemos a casa dispuestos a colocarnos el casco, sentarnos en el backet y sentir nuestro corazón a 180 pulsaciones cuando oigamos "3,2,1 ¡ya!".

D.D.F./A.T.I.



Conquista el universo
muy pronto en tu pc...
SPACE CLASH
The last frontier
ENIGMA
dinamic MULTIMEDIA
Hasta donde llegue tu imaginación

JUMP RUNNER

Godalming, en la región de Surrey, en el Reino Unido, es el hogar de Simis, la compañía responsable del aclamado «Team Apache». La mención de cualquier otra producción de la compañía, como «Fligh Simulation Toolkit» o «AV8 Harrier» nos remite a un marcado estilo, al tiempo que a un problema. El estilo, es obvio, hace referencia al peso de la compañía en simuladores de vuelo. El problema es qué hacer cuando surge la oportunidad de diseñar un juego que no pertenezca al género. Cuando surgió el problema, casi al mismo tiempo apareció la solución: crear un nuevo departamento de diseño de videojuegos, Glass Ghost, responsable de «Tank Racer» y «Peacemaker», con un tercer título, actualmente en desarrollo, «Jump Runner».

AMBICIÓN ESPACIAL

Intentar comparar «Tank Racer» y «Peacemaker» con «Jump Runner» no parece tener demasiado objeto, puesto que los dos primeros fueron desarrollados para editoras que tenían muy claro lo que querían, con unas limitaciones considerables de presupuesto y ambiciones. Sin embargo, Glass Ghost intentó vender «Jump Runner» a Micromanía como una producción de grandes proporciones, destinada a convertirse en una referencia para futuros desarrollos. Un título completamente nuevo en el que el equipo de diseño ha contado con total libertad de acción y decisión, las herramientas más vanguar- distas y sofisticadas, y el objetivo de crear un juego que sea capaz de asombrar al usuario más exigente. Tiempo, esfuerzo y dinero no se han escatimado a la hora de conseguirlo.

UN NUEVO GÉNERO

James Brooksby, productor de «Jump Runner» considera que este título está destinado "a ser para «Elite» lo que «Quake» fue para «Wolfenstein». Una experiencia libre de combate espacial en la que el jugador se pasa al "lado salvaje" de la acción. Puedes llegar a ser tan malvado como desees en tu búsqueda de fama y fortuna, o de pasar sólo un buen rato". Aunque, por títulos tan conocidos como «Dungeon Keeper», sabemos que el rol de jugar con el "chico malo" no es algo desconocido, aunque si el juego de Bullfrog aplicó este concepto a la estrategia, «Jump Runner» cambia la ambientación y el género por los combates en el espacio exterior. Algo que, inevitablemente, nos remite al argumento del juego.

En la piel de Ethan Fall, un buscavidas galáctico, la historia comienza cuando, en un bar de mala muerte de cierta estación espacial, uno de los clientes entabla una conversación con él y le propone el encargo de llevar un antiguo artilugio parecido a un rompecabezas –una especie de cubo de Rubik futurista– a uno de sus socios. Pero antes de que Ethan pueda preguntar el nombre del "socio", un puñado de asesinos –miembros del clan de los Brethren– irrumpe en el local liquidándolo. Ethan sale por piernas al espaciopuerto más cercano, despegando a toda prisa en su nave, mientras los Brethren le pisan los talones. Para nuestra desgracia, el grupo de asesinos ha decidido que se tiene que hacer con ese maldito rompecabezas que ahora Ethan lleva consigo, aunque sea pasando por encima de su cadáver, lo que nos mete en un buen embrollo.

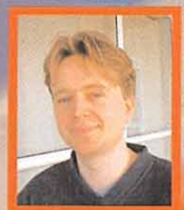
ACCIÓN, ROL Y MÁS

«Jump Runner» nos ofrece todo tipo de experiencias en el diseño de la acción, teniendo que vérnoslas con los elementos criminales más indeseables de toda la galaxia, comerciando, rateando, abordando naves en plan pirata, asesinando, asaltando, secuestrando y causando todo tipo de sabotajes, cuanto más gordos, mejor. Pero el jugador se ve obligado a llevar todo esto a cabo en contra de un sistema de "puntuación" que, si empieza a rozar ciertos límites, hará que la policía galáctica nos preste más atención de la deseada. Aunque, dicho sea de paso, no se trata sólo de esquivar a las fuerzas del orden de lo que va «Jump Runner». Compañías privadas de seguridad y, ocasionalmente, ciertos agentes de la ley local en determinados puertos también se nos echarán encima a las primeras de cambio. Así que hay que decidirse por qué tipo de actividades delictivas o ligeramente ilegales –aunque a veces no hay posibilidad de elección– debemos llevar a cabo.

Como en «Elite», al comienzo del juego y con una cierta cantidad de créditos ganados tras un par de apaños iniciales, podremos comprar nuevos equipos para nuestras necesidades, incluyendo naves, armas y mercancías,

Los responsables de Jump Runner

Los integrantes de Glass Ghost forman un equipo relativamente pequeño (siete personas), aunque pueden hacer gala de un buen currículum, pese a no ser demasiado extenso. Cuando menos, parece que tienen muy claro lo que desean conseguir.



JAMES BROOKSBY
DIRECTOR DE PROYECTO.
Área de trabajo: Modelador 3D, dirección de proyectos, líder espiritual, experto en «Lightwave» y «3DS Max».
Juegos anteriores: «MIA», «Terracide».



TONY FRANCIS
PROGRAMADOR JEFE.
Área de trabajo: Diseñador de FX, experto en geometría 3D, diseño de sistemas y objetos, programador.
Juegos anteriores: «Xenocracy», «MIA».



CHRIS ROBERTS
DISEÑADOR JEFE.
Área de trabajo: Mente pensante, diseño de conceptos, herramientas, acción y jugabilidad.
Juegos anteriores: «Team Apache».

RICHARD COLLINS
INGENIERO DE SOFTWARE.
Área de trabajo: Modelos complejos, experto en IA, diseño de interfaz gráficos de usuario, herramientas Windows, diseño de sistemas.
Juegos anteriores: «Team Apache»,«MIA», «Words & Ladders».



GREG BROOKER
INGENIERO DE SOFTWARE
Área de trabajo: Diseño del engine de estrategia, diseño de herramientas, HUD.
Juegos anteriores: «Xenocracy», «MIA».



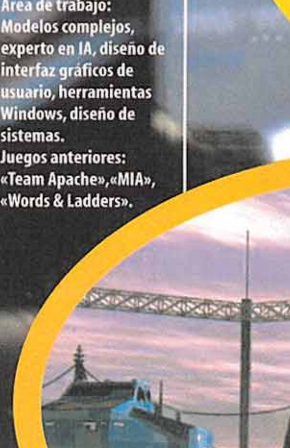
MARK STEEL
DISEÑADOR GRÁFICO.
Área de trabajo: Experto en «3DS Max», animación de personajes, modelos 3D.
Juegos anteriores: «Tank Racer», «MIA».



CHRIS SHARPLEY.
DISEÑADOR GRÁFICO.
Área de trabajo: Experto en «3DS Max», diseño de escenarios, modelos 3D.
Juegos anteriores: «Scorched Planet», «Redline Racer», «Sub Culture», «MIA».



pero a diferencia de éste, en «Jump Runner» no nos veremos obligados a vender cada nave antes de adquirir otra. Muy al contrario podemos llegar a mantener una flota mas que interesante en número y posibilidades para cada misión. Y, sobre las misiones, decir que pueden abarcar un amplio abanico de opciones y variantes (aunque siempre manteniendo ese "tufillo" a actividades delictivas). Existe, en cualquier caso, un objetivo final que puede no tener una influencia real de los resultados obtenidos en determinadas misiones, aunque estos pueden conducir a muy diferentes caminos por los que llegar hasta la meta. "El Universo", afirma Brooksby, "tiene su propia dinámica que se muestra en tiempo real en el juego. Ciertos hechos ocurren cuando el jugador ha conseguido un nivel de experiencia concreto, o cuando llega a determinado lugar. Hay que hablar con multitud de personajes, aunque no se trata de un estilo específico de JDR, pero puede que así les parezca a los aficionados al género."



Pero lo que diferencia el contenido de las misiones de «Jump Runner» con respecto a otros juegos de características parecidas, es que el comercio basado en materiales de contrabando e ilegales tiene unos límites que no se pueden rebasar. Puede que hables con alguien que posea ciertos objetos interesantes, pero de los que sólo te podrá ofrecer tres o cuatro. Y si vuelves más tarde, es posible que ya no tenga ninguno. Aparte, puede que te quedes en una situación incómoda con ciertas mercancías a las que no puedas soltar, y te "quemen" en las manos.

TECNOLOGÍA

Glass Ghost se muestra especialmente orgullosa de lo que el engine de «Jump Runner» es capaz de dar de sí. En palabras de Brooksby, "el nombre que le hemos dado es Daedalus, y es el más reciente de una larga serie de motores gráficos diseñados por Simis. Se ha diseñado desde cero para ofrecer un soporte total de las más recientes características que ofrece la nueva generación de aceleradores gráficos, como bump mapping, multitexturas, texturas comprimidas, etc. así como optimización completa para procesadores AMD y el set de instrucciones geométricas SIMD, de Intel. En general, se puede decir que Daedalus está diseñado para trabajar con entornos complejos y ricos, soportando luces dinámicas de forma masiva, escalados complejos, animaciones en "skins" y texturas, y un sistema de objetos persistentes enorme.

Y, pese a todo, y a que «Jump Runner» está estructurado como un combinado de acción, estrategia, conversación e interacción global, alrededor del 80% del juego se basa en el combate. Si se hubiera afrontado como un juego que intentara abordar varios estilos de juego, siempre habría existido el riesgo de no satisfacer a ninguno de los jugadores aficionados, algo que Brooksby descarta en la versión final del juego: "Sólo hay un estilo en «Jump Runner», y un interfaz que lo hace accesible. Nos hemos preocupado de sopesar todas las posibilidades de juego y acoplarlas al guión para ofrecer una experiencia única. Aparte, también es cierto que «Jump Runner» se ha diseñado con las consolas en mente, y eso es algo que en este mundo hay que tener muy claro. Se puede decir que el juego ha sido creado para todo tipo de aficionados –veteranos o no– a los simuladores espaciales."

La espera para poder disfrutar de «Jump Runner», que apenas lleva un año y medio en desarrollo, no va a ser corta, pues aunque oficialmente el lanzamiento del juego está previsto para Navidades, una fecha mucho más realista podría enclavarse hacia finales del primer trimestre del 2 000. Hasta entonces, habrá que tener paciencia.

D.D.F./F.D.L.





Por: Penélope Labelle

Quinta reunión de ésta que es vuestra sección. Tal y como prometió vuestra líder de equipo en la pasada cita con la Zona Arcade, este mes, pese a ser de los más calurosos del año, viene cargado de noticias verdaderamente interesantes, aunque lo mejor es que os lo cuente Penélope.

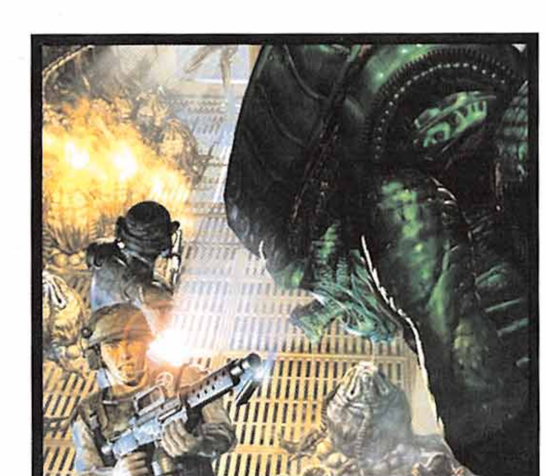
Votos de censura

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. Pues sí, efectivamente, tal y como ya anuncié el mes pasado (¿cómo, que no te habías enterado?, pues lo mejor que es que te leas primero la reunión del mes de Junio), en esta nueva reunión he traído importante información que seguro muchos de vosotros sabréis apreciar, noticias sobre esos juegos que llevamos esperando mucho tiempo y aquellos otros que son novedades y de los cuales podréis encontrar valiosa actualidad en los recuadros destinados a cada apartado, aunque lógicamente el que más "movidito" está este mes es el de En la Boca del Volcán. Cada vez sois más los que ponéis vuestro granito de arena para esta reunión, dando consejos, pidiendo ayuda, o incluso criticando o alabando, pero de lo que sí puedo estar segura es de la gran aceptación que ha tenido entre todos vosotros. Prueba de ello son las cantidades ingentes que recibimos vía correo electrónico o correo ordinario, así que no os desaniméis si tardo algo de tiempo en contestaros. De todas formas, siempre intentaré responder aquellas preguntas que me parezcan útiles para el buen desarrollo de la sección, evitando con ello entrar en ciertos aspectos que se saldrían del objeto de estas páginas. Ahora doy paso a vuestras aportaciones.



RETOS Y MÁS RETOS

Muchos sois los que me pedís que me enfrente con vosotros, aunque de momento lo veo bastante difícil, ya que sino no podría traeros la más rabiosa actualidad que nos confiere. Aún así, personas como El Bajito (???) me retan a ir a la Confederación y echar allí una partida, pero me temo que no va a ser posible, por lo comentado. Puede que algún día me encontréis dando mamporros a diestro y siniestro en alguno de los servidores de «Quake II» o de «Half-Life», por poner algunos ejemplos. También quiere que se le ayude a entrar en algún clan o se le ayude a crearlo. Pues el caso es que hay multitud de sitios en Internet que se dedican a la creación de clanes, y las direcciones más importantes aparecieron en el número pasado en estas mismas páginas. Pero para que veas que soy piadosa con



todos vosotros, ahí van algunas: www.planethalflife.com, www.planetunreal.com, www.planetquake.com... Éstas te valdrán para conseguir otras muchas.

Javi.T.J. escribe para preguntar cuándo saldrá «Aliens Vs Predator» al mercado, ya que dice que probó la demo que dimos en Micromanía y le entusiasmó. Debo decirte que el juego seguramente está en la calle cuando leas estas líneas, y si no lo hará dentro de muy pocos días. En cuanto a lo de si soportará tu Voodoo1, debemos decirte que sí, lo que no hará será funcionar sin una aceleradora tarjeta 3D, además de ser bastante exigente con el sistema, proporcionándonos, por el contrario, una inmersión total dentro del juego, tanto en el aspecto gráfico como en el sonoro, y su trama.

HAY QUE PENSAR EN LOS DEMÁS

Nuestro querido amigo José Luis se queja –y nosotros con él– que, debido a un problema físico que le impide utilizar uno de los dos brazos, hay determinados juegos a los que por no poderse configurar las teclas no puede jugar, como es el caso de «FIFA», que ni siquiera con el joystick lo puede jugar. Además, añade que le parece raro que esto así ocurra, porque en programas de deporte de la misma compañía sí se puede hacer –«NBA»–. La redacción en general, y yo, Penelope en particular, queremos hacer un llamamiento a todos los programadores para evitar que ciertos impedimentos de programación nos separen de disfrutar de nuestros juegos favoritos, sea cual sea nuestra condición para poderlos jugar.

Y por este mes se nos acaba el espacio que os dejo para vosotros, ya que las noticias también requieren del espacio. Y hablando de espacio, y tal como dije desde un primer momento, he decidido suprimir de momento la sección de Sin Teclado por el elevado número de votos de censura en contra que ha recibido, aunque no dudaré en ponerla cuando lo considere oportuno y necesario, pero sí voy a contabilizar los votos para este apartado, que son: primero, «Tekken 3» (PSX); segundo, «Legend of Zelda» (N64), y tercero, «Ridge Racer Type 4» (PSX). Así, que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.





Acción frenética

Pocas cosas añadir al apartado dedicado a los shoot'em up 3D. Tan sólo hacer una breve alusión a vuestros votos. Muchos sois, por no decir todos, los que cada mes votáis en mayor número a «Quake II», como lo demuestra su primer puesto. Y la verdad es que es un juego que, incluso después del tiempo que ha pasado, sigue atrayendo a multitud de seguidores. ¿Qué pasará cuando «Quake 3 Arena» haga su aparición? En segundo lugar tenemos a otro que le sigue muy de cerca: «Half-Life», del que también muchos de vosotros sois verdaderos adictos –he de reconocer que yo también soy adicta a este programa de Sierra–. Y, para terminar la lista de los tres juegos más votados por vosotros, Maestros en definitiva, «Shogo», el programa de Monolith Studios, contra todo pronóstico.

Maestros: 1.- QUAKE II, 2.- HALF-LIFE, 3.- SHOGO. M.A.D.



Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

Alien Vs Predator



Mechwarior 3

Omikron

Prey

Requiem

Unreal: Tournament

En la Boca del Volcán

Empezamos este apartado hablando del escaso tiempo que queda para la salida al mercado español de «Requiem: Avening Angel», de cuya realización se están encargando los chicos de 3DO. Además de la fantástica historia en la que nos envolverá –un ángel (nosotros) que viene a salvar la tierra del poderoso señor de las tinieblas–, la distribuidora está anunciando a bombo y platillo que el juego saldrá traducido –voces y textos–. Veremos.

Los apasionados a los mech deberían también estar contentos, pues los chicos de Hasbro y Microprose ya tienen casi listo «Mechwarrior 3» que, según prometen, también estará íntegramente traducido, y además viene a demostrar que no está todo dicho en el mundo de los arcades 3D –aunque sea también con grandes dosis estrategia– basados en estas potentes estructuras metálicas. Los gráficos y el sonido, además de unas misiones que se salen de lo normal, son sus principales premisas. Y al hilo de lo que comentamos, Activision también tiene casi listo –a espera, de nuevo, de su localización– «Heavy Gear II», un programa que viene a contrarrestar el efecto que produzca «Mechwarrior 3» entre todos los aficionados, aunque a tenor de lo visto hasta ahora, «Heavy Gear II» le irá a la zaga. Pronto lo sabremos, según parece, después del verano.

Y seguimos con los arcades 3D, cada vez más de moda, y también cada vez con tintes de otros géneros, como la aventura, la estrategia o el rol. Uno de estos casos que ya se encuentra en la calle es «Kingpin», del que podéis encontrar un punto de mira en estas páginas y al que se le puede achacar –a la distribuidora– que no se haya traducido, ya que el componente aventura en este juego es muy importante y el inglés de los bajos fondos que se emplea requiere tener un elevado conocimiento del idioma.

Los chicos de 3D Realms siguen dando largas con «Duke Nukem Forever», del cual no dicen apenas nada, aunque sí dicen algo más sobre «Prey», también con un largo desarrollo a sus espaldas. Está siendo elaborado con un nuevo engine de la compañía basado en el Portal Technology, el cual proveerá al jugador de una libertad de movimientos fuera de lo normal, además de utilizar su propio sistema operativo –tranquilos, funcionará en Windows 95/98-, un propio creador de escenarios, así como de personajes –Preditor y Skinner, respectivamente–.

Cavedog, por su parte, y al contrario de lo que dijimos el mes pasado, sí sigue con el desarrollo de «Amen», un programa que parece va a combinar perfectamente géneros tan dispares como la acción 3D, la aventura –por medio de resolución de puzzles, el terror...–, etc., empleando para ello escenarios totalmente realistas.

Según prometen los chicos de Quantic Dream, en Octubre estará listo el proyecto que se traen entre manos, «Omikron», un arcade 3D en el que la lucha callejera va a estar a la orden del día, tanto que incluso se han contratado a algunos de los mejores especialistas en artes marciales para recoger los movimientos con motion capture. Parece que es demasiado para no haber visto nada aún del juego, pero mejores cosas han ocurrido.

«Aliens Vs Predator» era otro de los más esperados del momento y cuando leáis estas líneas debería estar en la calle. Aunque no hace falta deciros nada más de este programa si ya habéis probado la demo, ya que el juego es aún más espeluznante y divertido. Mucho ojito con este juego que va a dar un vuelco a la lista de vuestros favoritos. Tampoco se va a hacer esperar mucho «Unreal: Tournament», que ya tiene fecha de salida al mercado en Septiembre, algo que hay que agradecer a los chicos de GT Interactive. Y tampoco decir nada de este sensacional programa que ya desde un principio seguro que os encandila a todos, sobre todo el potente sistema multijugador que posee, aunque no es exclusivo, ya que podremos jugar contra otros oponentes que manejará la máquina. Simplemente impresionante.

En cuanto a las novedades de los programas deportivos, lo mejor es que echéis un vistazo a la sección de Carrusel Deportivo, donde se dan cita los títulos más impactantes del momento, aunque no están todos los que son.



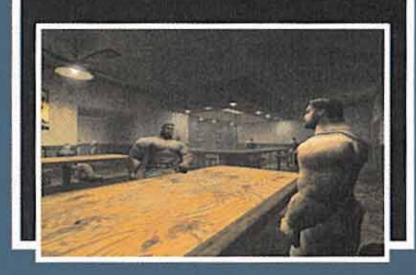
Torpelandia

El truco de este mes es para «Kingpin», que aunque lleva escasos días en la calle, ya se puede profanar haciendo trampas. La manera de activar los trucos es arrancando el juego con el ejecutar de Windows, siguiendo la línea de ejemplo que os damos:

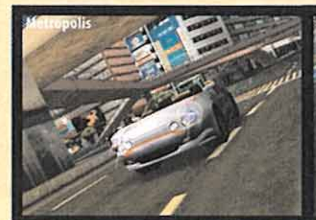
C:\kingpin\kingpin.exe +developer 1

Con esto ya podréis sacar la consola del juego, escribiendo a continuación los siguientes códigos:

INMORTAL: Modo dios.
NOCLIP: No hay obstáculos.
GIVE ALL: Todos los objetos, excepto dinero.
GIVE CASH xxx: Nos da dólares en la cantidad xxx.
GIVE BATTERY: Nos da una batería.
GIVE WHISKEY: Nos da whisky.
GIVE CHEM_PLANT_KEY: Nos da la llave de la planta química.
GIVE SMALL HEALTH: Nos da un kit médico pequeño.
GIVE LARGE HEALTH: Nos da un kit médico grande
GIVE ADRENALINE: Nos da la adrenalina.
GIVE HEALTH: Nos pone la salud al máximo.
GIVE HELMET ARMOR: Nos da la armadura del casco.
GIVE JACKET ARMOR: Nos da la chaqueta de armadura.
GIVE LEGS ARMOR: Nos da la armadura de los pantalones.
GIVE ARMOR: Armadura al completo.



Carrusel deportivo









Abrimos esta sección con un programa del que tenéis una nutrida información en otras páginas de este mismo número de Micromanía; nos referimos a «Rally Championship», que ya desde una simple demo que hemos tenido oportunidad de probar se pueden ver las excelencias de este título, realmente impresionantes, de verdad. Seguimos con coches, esta vez basados en las carreras de NIRA (National Intense Import Racing) con «NIRA Intense Import Drag Racing», de la mano de Bethesda Softworks, quienes prometen que vamos a sentir nuevas experiencias, todas ellas sacadas de la realidad, incluso podremos crear nuestro propio coche de importación.

Bizzarre sigue adelante con «Metropolis», uno de los títulos estrella que se están realizando para Dreamcast, aprovechando toda la potencia –que es mucha, os lo aseguramos– de la nueva consola de Sega que hará su aparición en Septiembre, si es que no se retrasa. En el mes de Junio tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación oficial de GT Interactive –distribuido por Virgin– de la versión de PlayStation de «Driver», y del que podemos aseguraros que os va a enganchar a los mandos de vuestra consola desde el mismo momento en que os sentéis a jugar con él. Los usuarios de ordenadores compatibles aún tendremos que esperar un poco más para la versión de PC, pero no demasiado –se habla de finales de septiembre como fecha tope–. Un título que aporta numerosas novedades dentro de los arcades de conducción, y además está totalmente traducido a nuestro idioma. Cambiamos de deporte, y lo hacemos con un título que hará las delicias de los aficionados al deporte blanco. Infogrames y Housmarque han firmado un acuerdo para realizar «Supreme Snowboarding» para ordenadores compatibles que va a rebasar con creces todo lo que hasta ahora se había hecho sobre el deporte del snowboard. Y eso es todo por este movidito mes, a pesar de ser verano.

MAESTROS: 1.- NBA 99, 2.- NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT, 3.- COLIN MCRAE RALLY

CONCURSO SHOGO

¡¡Sólo el mejor alcanzará la victoria!!

I CAMPEONATO NACIONAL DE SHOGO

Dinamic Multimedia y MicroManía proponen a los seguidores de las aventuras de Sanjuro un desafío en el que su destreza y habilidad jugarán un papel decisivo. No se trata de medir fuerzas con el ordenador, sino de salir airoso en un enfrentamiento contra adversarios reales y, como nosotros, impredecibles.

Para conocer el desarrollo y funcionamiento del campeonato, conéctate al la web de Dinamic Multimedia

www.dinamic.net

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MicroManía siguiendo las instrucciones del campeonato detalladas en la web de Dinamic.

2.- De entre todos los participantes saldrán los cuatro finalistas que disputarán la final en «La Confederación» de Centro Mail en Madrid para desvelar quién es el mejor jugador de Shogo. Los gastos de desplazamiento de dicha final correrán por cuenta de Dinamic Multimedia, S.A. Los premios serán los siguientes; Un primer premio consistente en un ordenador Pentium III a 450 Mhz, con 64 Mb de RAM , 6 Gb, tarjeta gráfica RIVA TNT, monitor de 15", tarjetas de sonido, ratón y teclado. Un segundo premio consistente en un Kit DVD Maxi Theater 6X Max. Un tercer premio consistente en una tarjeta gráfica Maxi Gamer Xentor 32. Un cuarto premio consistente en una tarjeta de sonido Maxi Sound 64 Home Studio Pro. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

3.- El plazo para jugar en el campeonato será válido desde el 1 de JULIO de 1999 al 31 de AGOSTO de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Septiembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Octubre de la revista MicroManía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

Ordenador Pentium III a 450 Mhz.

NECH COMPUTERS



Tarjeta de Sonido Maxi Sound 64 Home Studio Pro.



Guillemot

Maxi DVD Theater 6X Max

Tarjeta Gráfica Maxi Gamer Xentor 32

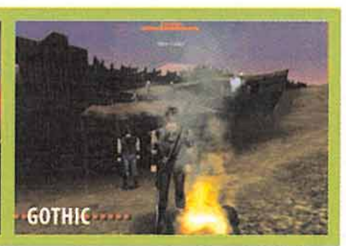







CUTTHROATS


O.R.B.


GOTHIC

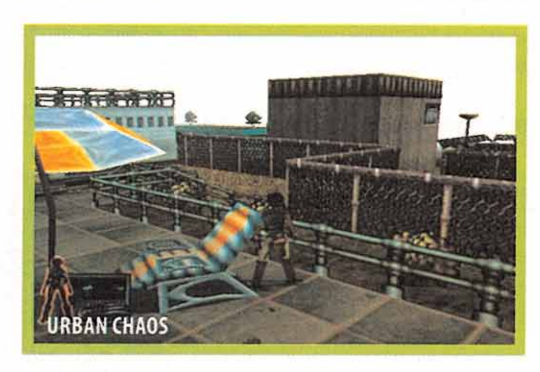
36 **CUTTHROATS.** Los creadores de «Gangsters», HotHouse, vuelven a la carga con un título que auna estrategia y acción, y que se inspira tanto en la Historia y las películas de piratas, como en verdaderos clásicos del género, como el «Pirates!» de Microprose. **O.R.B.** Strategy First ha anunciado el desarrollo de «O.R.B.», un título que combina acción 3D ambientada en el espacio, con un toque de estrategia y tácticas considerable. El juego nos sitúa en una guerra entre dos planetas vecinos, que luchan por hacerse con el control del cinturón de asteroides que rodea a ambos. **GOTHIC.** Según los chicos de Piranha Bytes, los creadores de «Gothic», su nueva producción va mucho más allá de todo lo visto hasta el momento, en un título que ofrece aventura y acción, en un sentido similar al de títulos como «Tomb Raider», pero con una historia más profunda que afecta al desarrollo de la acción, y unas gotas de rol.

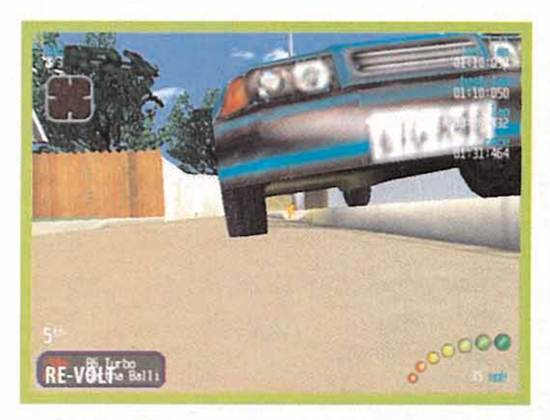

PLANESCAPE: TORMENT


REVENANT

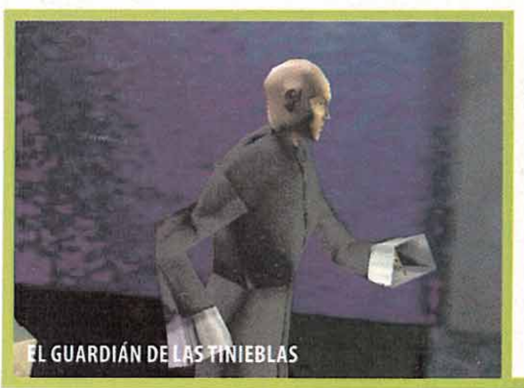

TERMINUS

37 **PLANESCAPE: TORMENT.** Black Isle no es un equipo novato en el desarrollo de JDR, aunque quizá con «Planescape: Torment» pretenden alcanzar el máximo de calidad tanto en tecnología como en historia y ambientación. **REVENANT.** Locke D'Averam, antiguo guerrero rescatado del infierno miles de años después de su muerte, es el protagonista de «Revenant», producción de EIDOS que combina acción y rol, con ligeros tintes de estrategia, en un juego que tanto por su "look" gráfico como por sus posibilidades de acción, parece destinado a convertirse en uno de los competidores más relevantes de «Diablo II». **TERMINUS.** «Terminus» será un título orientado hacia la simulación espacial y la acción que, sin embargo, se aleja bastante de la consideración que se puede establecer como "típica" en un juego con estas premisas, puesto que la física real, las necesidades de controlar diversos parámetros como si de verdad estuviéramos inmersos en una apasionante aventura en el espacio exterior, será apabullante. **URBAN CHAOS.** Mucky Foot, compañía formada por antiguos miembros de Bullfrog, y su «Urban Chaos», aún en desarrollo, vuelven a estas páginas una vez más. Las últimas noticias referentes a esta producción, así como una nueva remesa de imágenes del juego, parecen asegurar que va por buen camino, con cada vez mejor aspecto, y que multitud de detalles de calidad van siendo incluidos y pulidos.


URBAN CHAOS


RE-VOLT


RE-VOLT


EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS


X. BEYOND THE FRONTIER

38 RE-VOLT

Los chicos de Probe ya tienen casi a punto este esperadísimo título para PC, que viene a sentar nuevas bases en el mundo de los videojuegos. Un programa en el que la originalidad, y todos los aspectos técnicos –sonido y gráficos–, demostrarán que en Probe saben hacer las cosas muy, pero que muy bien.

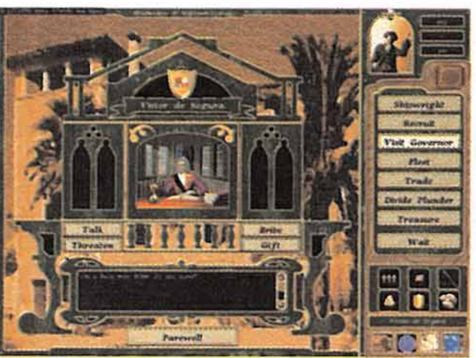
40 EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS

Bajo una perspectiva tridimensional, idéntica a la utilizada por «Tomb Raider» y sus continuaciones, controlaremos a una especie de mago actual que, acompañado por su consejero y tutor, tendrá que enfrentarse a intrincados y peligrosos casos de investigación, normalmente relacionados con criaturas del otro lado. Una nueva aventura de Cryo con grandes dosis de arcade.

42 X. BEYOND THE FRONTIER

Este juego que intenta aunar conceptos como la estrategia comercial, la acción, y el combate, en una producción que, rememorando ideas como las que dieron origen a títulos del corte de «Elite» o «Wing Commander», pretende situarse en una posición de privilegio en un subgénero como la simulación espacial, donde nadie parece haber dicho aún la última palabra.













CUTTHROATS Los creadores de «Gangsters», HotHouse, vuelven a la carga con un título que aúna estrategia y acción, y que se inspira tanto en la Historia y las películas de piratas, como en verdaderos clásicos del género, como el «Pirates!» de Microprose. «CutThroats» es un juego que, eso sí, aporta notables mejoras e ingredientes a la acción de atacar y abordar barcos en medio del Caribe. Desde la perspectiva de un grupo de piratas, nuestras acciones no se limitarán únicamente a conseguir ricos tesoros de los galeones españoles, sino que también podremos actuar en tierra, asaltando ciudades y fortines, podremos establecer bases de operaciones en islas remotas y desde allí comandar una poderosa flota de barcos, etc. Por otro lado, también podemos actuar desde la perspectiva opuesta, llegando incluso a convertirnos en gobernadores, y luchando contra el dominio del terror de los bajeles piratas. «CutThroats» asegura que puede llegar a gobernar cerca de mil navíos distintos en cada partida, un total de 35 000 emplazamientos entre ciudades, fortines, etc. En suma, un título que promete grandes posibilidades a los aficionados a la estrategia.



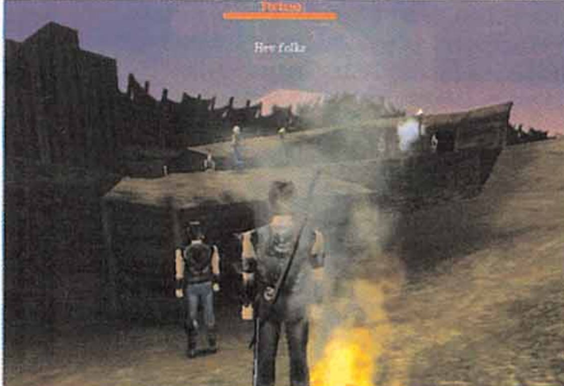


O.R.B. Strategy First ha anunciado el desarrollo de «O.R.B.», un título que combina acción 3D ambientada en el espacio, con un toque de estrategia y tácticas considerable.

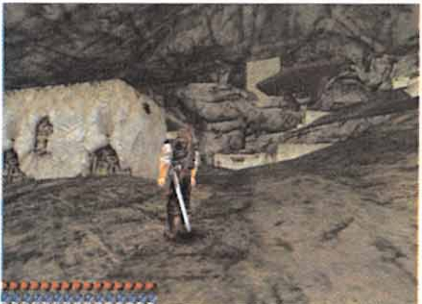
El juego nos sitúa en una guerra entre dos planetas vecinos, que luchan por hacerse con el control del cinturón de asteroides que rodea a ambos. Este cinturón, especialmente rico en recursos minerales, capaz de resolver los problemas ecológicos de ambos mundos, es nuestro objetivo principal en un juego que hace gala de un potente engine tridimensional, plagado de multitud de efectos físicos realistas.

Uno de los aspectos más cuidados del juego, según sus creadores, es el modo mulitjugador, con escenas de batallas épicas en múltiples escenarios especialmente diseñados a tal efecto.



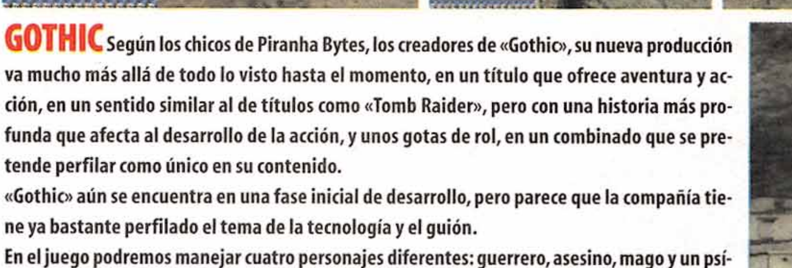












GOTHIC Según los chicos de Piranha Bytes, los creadores de «Gothic», su nueva producción va mucho más allá de todo lo visto hasta el momento, en un título que ofrece aventura y acción, en un sentido similar al de títulos como «Tomb Raider», pero con una historia más profunda que afecta al desarrollo de la acción, y unos gotas de rol, en un combinado que se pretende perfilar como único en su contenido.

«Gothic» aún se encuentra en una fase inicial de desarrollo, pero parece que la compañía tiene ya bastante perfilado el tema de la tecnología y el guión.

En el juego podremos manejar cuatro personajes diferentes: guerrero, asesino, mago y un psíquico, desarrollándose la acción según el tipo de protagonista que elijamos, con una ambientación que nos sitúa en un entorno de espada y brujería, en un tiempo indeterminado con un marcado acento medieval, y donde nos encontramos inmersos en una épica batalla que se desarrolla entre orcos y humanos –protagonistas más que habituales de cierto tipo de juegos–. El aspecto de la interacción y la IA parece ser uno de los más cuidados en el juego, con cerca de doscientos personajes diferentes que "viven" a nuestro alrededor, y que se guían, al igual que el jugador, por ciertas apetencias de objetos y metas.







PLANESCAPE: TORMENT Black Isle no es un equipo novato en el desarrollo de JDR, aunque quizá con «Planescape: Torment» pretenden alcanzar el máximo de calidad tanto en tecnología como en historia y ambientación. Situado en el universo Planescape de TSR, y guiado por la reglas de AD&D, «Torment» es una fantasía violenta, impactante, algo surrealista y completamente absorbente. El objetivo, sin embargo, es en la teoría muy simple: resolver enigmas, encontrar llaves e interactuar con todo tipo de personajes. Unas premisas muy sencillas. La complejidad vendrá cuando todo esto se ponga en práctica en una historia en la que nuestro personaje principal se encuentra regresando de la muerte sin recordar nada de su vida anterior. Así, se verá asaltado por preguntas como: ¿quién soy? ¿Quién intenta matarme? ¿Por qué soy inmortal? ¿Qué hago aquí? En la parte técnica «Planescape: Torment» se basa en el Infinity Engine de BioWare, que permite el uso de escenarios renderizados en perspectiva isométrica, con el uso de bitmap prerenderizados para personajes y objetos, con una profundidad de color de 16 bit, y todo tipo de efectos especiales visuales, con una profusión y atención de efectos atmosféricos para conseguir la mejor ambientación posible. Un reto que ningún "rolero" de pro podrá rechazar.









REVENANT Locke D'Averam, antiguo guerrero rescatado del infierno miles de años después de su muerte, es el protagonista de «Revenant», producción de EIDOS que combina acción y rol, con ligeros tintes de estrategia, en un juego que tanto por su "look" gráfico como por sus posibilidades de acción, parece destinado a convertirse en uno de los competidores más relevantes de «Diablo II».

El objetivo del jugador, en la piel de Locke, es rescatar a la hija de un señor feudal, que aparentemente ha sido raptada por una fuerza oscura instigada por uno de sus mayores enemigos. Sin embargo, el objetivo principal de Locke acabará ofreciendo implicaciones directas con la vida anterior de nuestro protagonista, que complicarán el guión hasta niveles insospechados.

Técnicamente, Cinematix, los creadores de «Revenant», parecen estar especialmente interesados en aprovechar de manera inusual las posibilidades de las tarjetas aceleradoras, sobre todo en lo referente a efectos visuales especiales, sin que ello vaya en detrimento de la jugabilidad. Respecto a este tema, es conocido que «Revenant» ofrecerá cuatro modos diferentes de acción y ataque –artes marciales, armas cortas, armas de larga distancia y arrojadizas y un modo especial sigiloso–. Combinando estos con las posibilidades que objetos como los 35 tipos diferentes de armaduras ofrecerán, por ejemplo, parece estar asegurada una dura competencia para el juego de Blizzard. Veremos.

TERMINUS Vicarious Visions es un equipo de programación formado por ingenieros, físicos y programadores con un alto grado de preparación en diversas disciplinas científicas. No se trata, tan sólo, del grupo habitual de diseñadores y programadores apasionados por los videojuegos. Eso, en gran medida, define el desarrollo de «Terminus», un título orientado hacia la simulación espacial y la acción que, sin embargo, se aleja bastante de la consideración que se puede establecer como "típica" en un juego con estas premisas, puesto que la física real, las necesidades de controlar diversos parámetros como si de verdad estuviéramos inmersos en una apasionante aventura en el espacio exterior –oxígeno, colisiones con meteoritos, etc.– están a la orden del día.

Según sus creadores, en «Terminus» han conseguido establecer un universo dinámico y persistente, que evoluciona al mismo tiempo que el jugador, según las acciones que lleve a cabo. Los estilos de las diferentes campañas obligan al jugador a preocuparse de hasta el mínimo detalle imaginable, y el diseño de la acción asegura unos niveles de IA realmente elevados, que se pueden combinar con la acción del jugador humano incluso en los modos multiusuario.

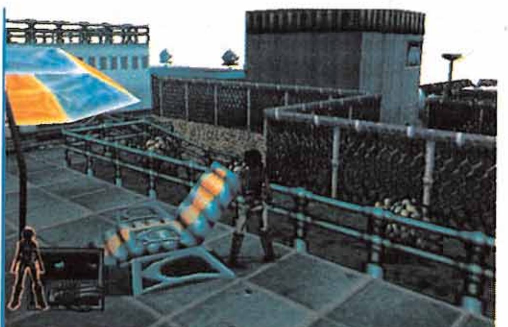


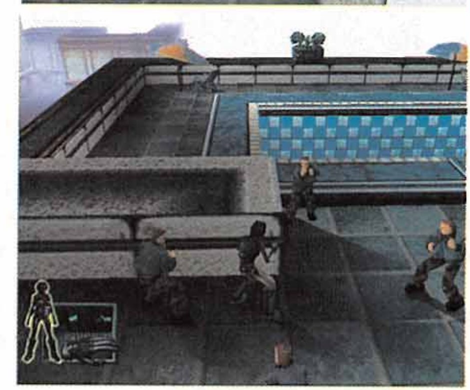












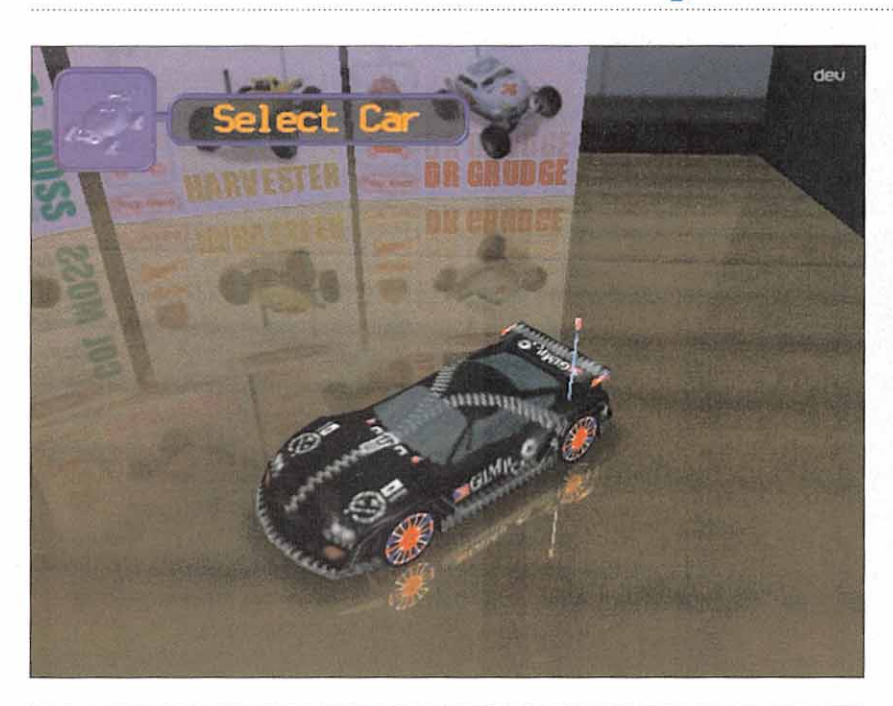


URBAN CHAOS Mucky Foot, compañía formada por antiguos miembros de Bullfrog, y su «Urban Chaos», aún en desarrollo, vuelven a estas páginas una vez más. Las últimas noticias referentes a esta producción, así como una nueva remesa de imágenes del juego, parecen asegurar que «Urban Chaos» va por buen camino, con cada vez mejor aspecto, y que multitud de detalles de calidad van siendo incluidos y pulidos a medida que pasa el tiempo.

El título nos sumerge en una atmósfera urbana y futurista en la que una joven, a la que por supuesto controlamos, se convierte en baluarte de la ley y el orden en una sociedad dominada por el crimen y la violencia. Una espectacular puesta en escena con un engine, desarrollado por Mucky Foot, de quitarse el sombrero, asegura una espectacularidad visual realmente impresionante, con multitud de efectos especiales por doquier, una profundidad de generación gráfica más que sobresaliente, y una capacidad de gestión de polígonos pocas veces vista. La inclusión de numerosos y pequeños detalles gráficos –sistemas de partículas, cientos de objetos en pantalla, etc.–, así como una velocidad de acción, en la que podemos situar la cámara casi en cualquier lugar contando siempre con una perspectiva en tercera persona, aseguran una solidez en un conjunto dominado por las plataformas, la lucha y la resolución de puzzles, digna de todo elogio.

Re-Volt

Pequeños diablillos a toda máquina





Cuando se concentran varios vehículos en una misma zona es probable que se produzcan colisiones múltiples que pueden cambiar radicalmente el curso de la carrera.

Desde que el verano pasado pudieran verse las primeras imágenes de este proyecto, los programadores de Probe han dedicado mucho tiempo y esfuerzo en alcanzar el sorprendente nivel de realismo que entonces se presagiaba. Ya hemos podido ver algún que otro título en el que se dan cita coches de radio control aunque sin demasiada calidad técnica, pero esta vez todo apunta a que los aficionados de estos bólidos van a tener un gran juego para poner en práctica sus habilidades con «Re-Volt».

Ahora, la realidad empieza a perfilarse de manera más definida, y en ella el sorprendente desarrollo técnico ha procurado plasmar con todo detalle la emoción del control de los coches teledirigidos, tanto en su comportamiento físico, como en su aspecto gráfico.

Aparte de representar un entorno donde todo tiene su actuación proporcionada, «Re-Volt» tendrá un sistema de juego con muchísimas posibilidades de interacción, en el que será posible realizar prácticamente todo aquello que podemos hacer en con un coche de radio control en la vida real, con un comportamiento real. Como consecuencia, si tenemos la oportunidad de jugar en red será como bajar a la calle para probar el flamante coche teledirigido como si acabásemos de comprarlo en una tienda especializada en estos modelos.

NO BASTARÁ CON CORRER MÁS

«Re-Volt», a pesar de estar pensado para que resulte sencillo jugar, tiene un gran número de opciones para las diferentes modalidades de juego. Éstas son, entre otras, carreras singulares, contrarreloj, diversos torneos o modos multijugador. Por ejemplo, tendremos siete entornos tridimensionales diferentes en los que se basan catorce circuitos y cuatro arenas para batallas de coches en los modos multijugador, además de un editor de circuitos, los cuales podrán ser guardados y utilizados en diferentes formatos.

Desde luego, «Re-Volt» puede parecer un programa modesto, sin grandes pretensiones técnicas, pero al poco tiempo de jugar nos daremos cuenta que esto no es así. Aparte de la variedad en la cantidad de opciones que proporciona, la diversión constará como un objetivo principal. Por esta razón, existirá un añadido a la carrera

Resultará gratificante ver como las diferencias en el aspecto, peso y tamaño de cada coche tiene condicionantes en su forma de conducirlo

Entornos muy cotidianos









Estos que aquí os traemos son los lugares por donde podremos llegar a manejar nuestros modelos de radio control:

- **Toy World:** Un gran centro dedicado a los juguetes en el que tendremos que ver a muchos de estos objetos pulular a su antojo por nuestro camino.

Museum: En el museo, la velocidad que podrán alcanzar los coches en el pulido suelo es tremenda, además será todo un lujo el poder admirar esqueletos fósiles o pasar por la sala del planetario.

Neighborhood: Es la típica calle de un barrio residencial en la que hay tramos en construcción, coches aparcados, jardines, aceras y viviendas.

Supermarket: En el supermercado una de las experiencias más desternillantes será intentar controlar un carro de la compra frente a los otros coches.

Botanical Gardens: Los jardines son ideales para probar los coches con buena suspensión por el gran número de desniveles y rampas que tiene.

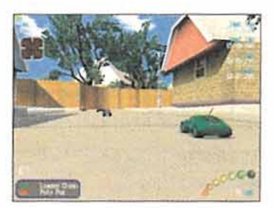
Wild West: El lejano Oeste; las superficies polvorientas harán que sea el circuito más difícil en el que conducir.





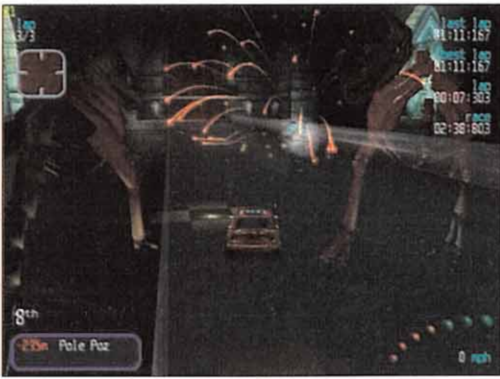


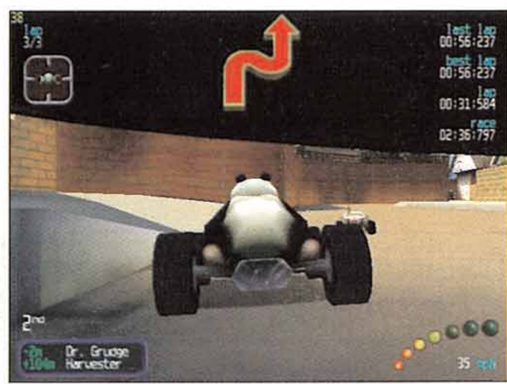







Este dragón de juguete nos lanzará una lengua de fuego cuando pasemos cerca, así que habrá que hacerlo deprisa.


Al lazar un proyectil hacia otro vehículo veremos que al impactar lanza un montón de fragmentos que iluminan la zona.


Uno de los modelos mas curiosos es este panda que, pese a su aspecto, es muy veloz y bastante ágil.

La variedad de los coches será uno de sus mayores atractivos; podemos controlar desde un panda con ruedas, una ambulancia, un tanque, e incluso un torpe carro de la compra

en la que no sólo deberemos pilotar mejor nuestro modelo RC, sino que tendremos la posibilidad de obstaculizar a los contrarios con trampas diversas, sin llegar a destruirlos, tan sólo dejarlos fuera de carrera momentáneamente, puesto que de lo contrario se eliminaría en pocos minutos la tensión de la carrera. Cada coche, de entre los 28 que nos ofrecerá «Re-Volt», tiene un determinado nivel de dificultad dependiendo de sus características, como su clase, velocidad, aceleración, peso, transmisión, si posee motor eléctrico o de combustible y capacidad de giro. De igual forma, pertenecerá a una determinada categoría, bien amateur o profesional.

A lo largo de cada circuito podremos recoger ítems que representan armas tan variadas como una onda expansiva, pulso eléctrico, bomba, mancha de aceite, o balón de agua, así como algunas ayudas, como la batería turbo. Algunos de los coches permanecerán ocultos hasta que hayamos demostrado con victorias que somos merecedores de tenerlos.

FUNCIONAN COMO LOS DE VERDAD

En «Re-Volt» se dará inconfundiblemente un sentido desenfadado de la competición mediante la recreación de unas carreras inusuales, tanto por los vehículos de RC como por los circuitos donde se realizan, pero no se limitará al control de los coches, sino que tendremos que evitar obstáculos e intentar sacar fuera de la pista a los rivales. En la carrera veremos que el entorno es activo, en el que podrán encontrarnos obstáculos como la canica de un niño que juega en la calle, un coche aparcado, un balón botando o juguetes mecánicos que pululan por unos grandes almacenes. Sin duda, dentro de la carrera nos daremos cuenta de que ésta se sucede de forma veloz, así como que el diseño de los circuitos es muy bueno y no está limitado a una senda, sino que tendrá multitud de tramos alternativos, atajos, rampas. Además, la inteligencia artificial que ostentan los rivales se nota significativamente, no sólo en el uso de argucias, sino en la forma de pilotar y en las reacciones ante obstáculos inesperados. Pero lo mejor en los recorridos es que estos forman parte de un entorno imprevisible en el que podemos encontrarnos con atolladeros que tengan relación con el entorno donde nos encontremos.

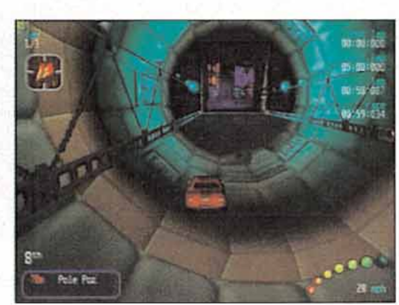
Con el mismo detalle, el comportamiento físico de los coches es, a pesar de su carácter arcade, muy realista, recreando con precisión las respuestas a los mandos, y es muy precisa dado su peso, amortiguación, adherencia y aceleración. Cuando se accionen los mandos bruscamente el coche podrá volcar o derrapar.

Teniendo en cuenta que los propios programadores estuvieron horas y horas practicando, es lógico pensar que el desarrollo artístico de «Re-Volt» vaya a ser bueno. En este sentido está claro que los gráficos estarán mucho más que conseguidos habiéndose aplicado todo tipo de efectos, además de ofrecer estética divertida. Desde los efectos de partículas, reflejos, y sobre todo la ambientación, serán estupendos y cada entorno estará poblado de todo tipo de detalles, así como de objetos que forman parte de la compleja decoración del entorno.

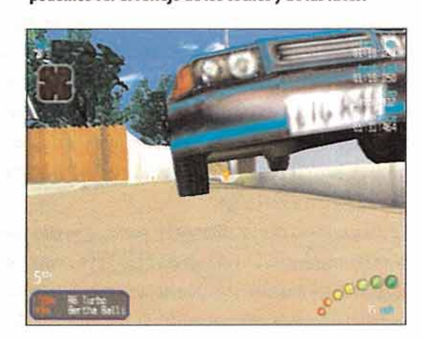
En pocas palabras, lo que «Re-Volt» parece ofrecernos es un juego muy completo en sus modos de juego, complejo en la representación de los vehículos y un sistema de juego divertido con múltiples posibilidades de interacción.

S.T.M.

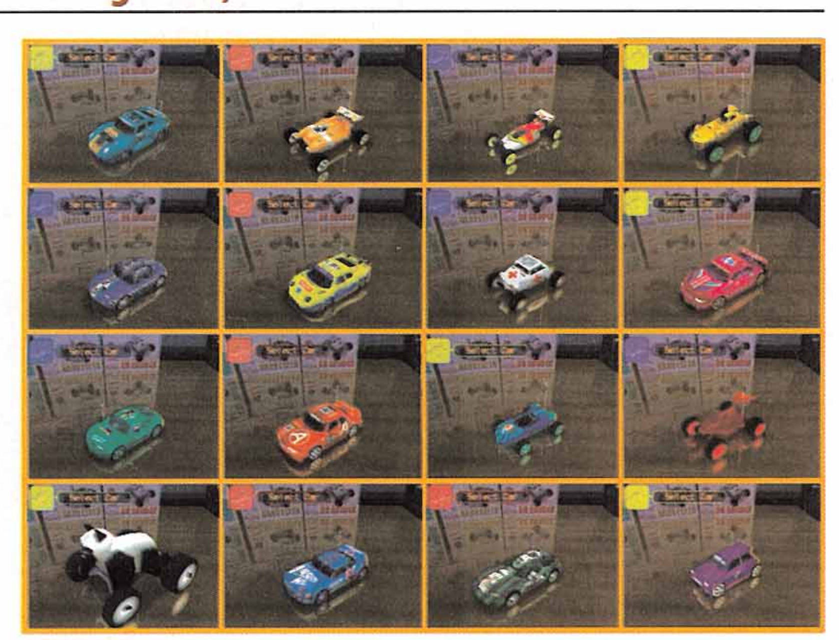

Las indicaciones son del todo necesarias dado que los circuitos no están claramente delimitados.


Las superficies de los entornos estarán tan pulidas que podemos ver el reflejo de los coches y de las luces.





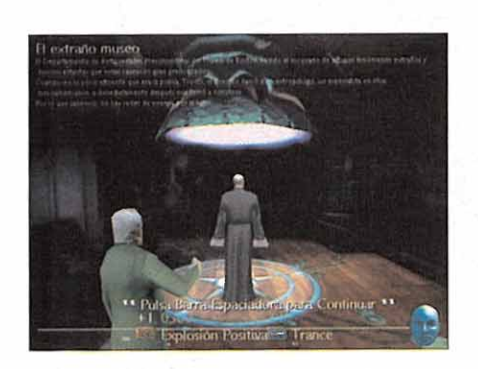
Para gustos, los colores


En la tienda de modelos de radiocontrol de «Re-Volt» podemos encontrar una gran cantidad de réplicas de modelos reales, algunos y ficticios otros. Aparte de sus diferentes características y prestaciones, presentan un diseño de los más variopinto, que van desde un oso panda móvil hasta un tanque, pasando por una ambulancia. Otros modelos ocultos podremos verlos en fases más avanzadas.

El Guardián de las Tinieblas

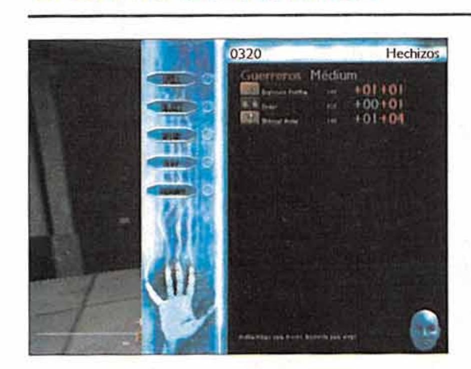
Detective de lo sobrenatural

Traducido y doblado al Castellano



La traducción y el doblaje al castellano de «El Guardián de las Tinieblas» es un aspecto que gustará a todos los aficionados a este tipo de juegos.
Dado que no todo consiste en matar a los enemigos a diestro y siniestro, a pesar de existir un fuerte elemento arcade en la acción del juego, también la parte de aventura tendrá una importancia capital en esta producción de Cryo, y es en este aspecto donde más necesaria se hace la comprensión de los textos y diálogos que aparecen en el juego.
Conversaciones con los diferentes personajes que pueblan los niveles, la lectura de un libro cuya importancia es capital o la comprensión de los pasos a seguir en nuestra siguiente misión, no serán un problema gracias al esfuerzo por parte de las empresas encargadas de «El Guardián de las Tinieblas».

El menú de acciones



Las acciones del personaje de «El Guardián de las Tinieblas» pasarán de manera casi obligatoria por esta pequeña consola que podremos activar siempre que queramos que así ocurra. En ella tendremos acceso a nuestro inventario, donde aparecerán los objetos hallados en la misión, el mapa conocido del nivel en el que nos encontramos, la lista de hechizos que tenemos disponibles en ese momento y las opciones de juego que nos permitirán grabar, cargar otra partida o comenzar una nueva.
Un interfaz bastante cómodo que hará que el desarrollo de la aventura sea más dinámico.



Los gráficos estarán creados a partir de polígonos texturizados que , aunque no denotarán un aspecto demasiado real, sí lograrán movimientos muy fluidos.



Nuestro héroe contará con cientos de hechizos para poder defenderse y atacar, y seremos instruidos al principio por el consejo de nuestro compañero.

Nacido con poderes sobrenaturales, instruido en las ancestrales artes arcanas de nuestro antepasado y contratado por una corporación extragubernamental, el personaje protagonista de esta novedosa aventura de la compañía francesa Cryo, tendrá que hacer uso de toda su astucia como investigador, de sus poderes innatos que le permitirán realizar proezas de ámbito mágico y psíquico y de las armas que le proporcionarán sus superiores, especiales para acabar con criaturas sobrenaturales.
Bajo una perspectiva tridimensional, idéntica a la utilizada por «Tomb Raider» y sus continuaciones, en «El Guardián de las Tinieblas» controlaremos a una especie de mago actual que, acompañado por su consejero y tutor, tendrá que enfrentarse a intrincados y peligrosos casos de investigación, normalmente relacionados con criaturas del otro lado. Un Poltergeist en una fábrica de cerveza que ha matado a un trabajador, la inundación de auras malignas de un museo de arte precolombino que hace que se muevan objetos por sí solos, la vuelta a la vida de una momia de 6 000 años de antigüedad, todos estos problemas se sucederán misión tras misión, tendiendo, cada vez, que esforzarnos un poco más para salir con vida del entuerto.
Nuestro héroe contará con decenas de hechizos ofensivos y defensivos y, si bien, en un principio contaremos con la guía y el consejo de nuestro compañero, que nos dirá qué sortilegio será el más útil, en misiones más avanzadas seremos nosotros mismos los que tengamos que decidirlo.
Los gráficos, tanto los de los personajes, como los del escenarios y los elementos que los formarán en todas y cada una de sus estancias separadas, estarán creados a partir de cientos de polígonos texturizados de gran complejidad, que si bien, en lo que a criaturas y hombres se refiere, no conseguirán que tengan un aspecto muy real y definido, dada la brusquedad con que son formadas las diferentes partes del cuerpo, sí lograrán que los movimientos de estos sean francamente fluidos y creíbles, dando la falsa sensación de que han sido hechos mediante la técnica del Motion Capture, cosa que no es así en absoluto.
Las secuencias de introducción tanto generales del juego, como de apertura para los niveles del juego, que serán realizadas mediante gráficos renderizados, tendrán gran calidad y espectacularidad, así como un nivel de realismo muy elevado.
«El Guardián de las Tinieblas» llegará a nuestro país en breve, completamente traducido y doblado al castellano, lo que será una ayuda inestimable a la hora de comprender las misiones que nos encomienden, así como las pistas que vayamos encontrando en nuestras pesquisas y las conversaciones con los sospechosos y las víctimas. Si os apetece ser un Cazafantasmas un tanto especial, Cryo os dará la oportunidad perfecta para hacerlo.

C.F.M.

En el centro de mando se nos darán los datos necesarios para llevar a cabo la misión que se nos encomiende, así como el material que podría sernos útil. El dispositivo de comunicación mental que hay en el centro de la habitación, nos enlazará telepáticamente con los superiores.



Podremos mantener conversaciones en todo momento con la gente implicada en el caso, a fin de conseguir la información. Como los textos y las voces estarán totalmente localizadas en este juego de Cryo, no representará ninguna dificultad comprender los mensajes recibidos.

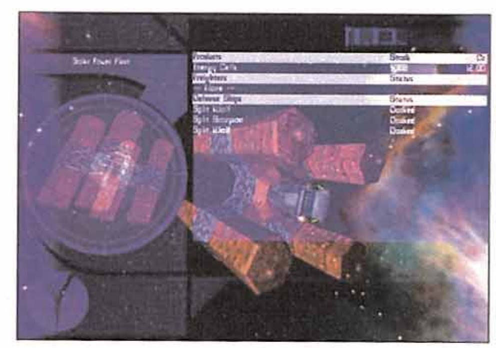


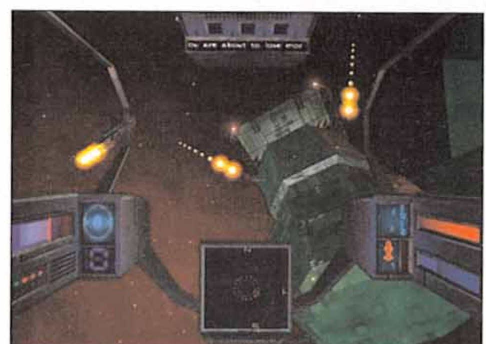
Cuando las fuerzas del más allá consigan el poder suficiente, crearán representaciones físicas que podrán provocarnos daños reales hasta el punto de matarnos. Es en este momento cuando más cuidado deberemos tener y emplear nuestros poderes al máximo.

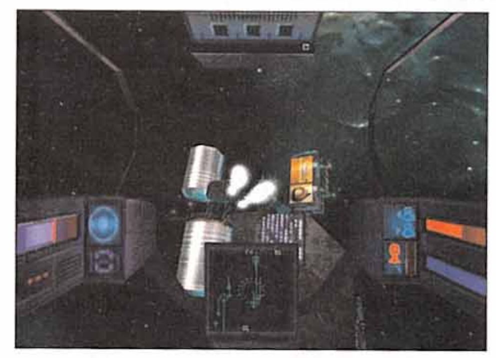
Nuestro personaje contará con numerosos hechizos de ataque y defensa, así como armas de carácter sobrenatural

X. Beyond the Frontier

Donde nadie ha estado antes





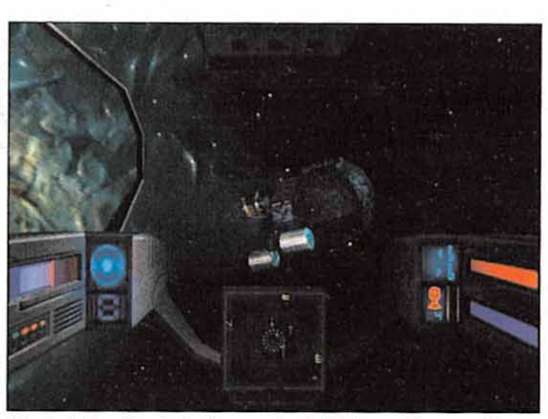








Como en otros juegos de similar estilo, la nueva producción de THQ permitirá controlar nuestra nave desde un HUD y una perspectiva externa.

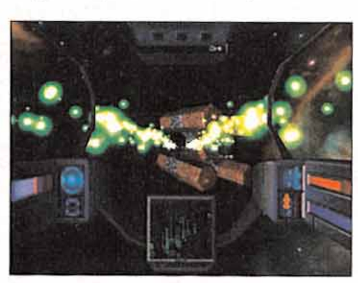


El juego de Egosoft pretende ofrecer un alto nivel de interacción en muy diversas facetas, como la relación con las diversas razas que pueblan el universo de «X».

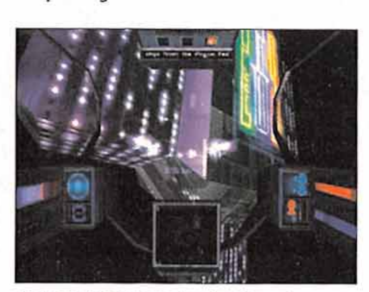
De un desconocido equipo de desarrollo alemán, Egosoft, llega un título que ofrece un estilo muy diferente a la gran mayoría de producciones hoy disponibles en el mercado, «X. Beyond the Frontier». Un juego que intenta aunar conceptos como la estrategia comercial, la acción, y el combate, en una producción que, rememorando ideas como las que dieron origen a títulos del corte de «Elite» o «Wing Commander», pretende situarse en una posición de privilegio en un subgénero como la simulación espacial, donde nadie parece haber dicho aún la última palabra.

Aunque Egosoft no posee un curriculum muy extenso (su experiencia previa en PC se limita a un par de aventuras gráficas que se publicaron únicamente en el mercado alemán, más un par de títulos que aparecieron en Amiga, hace más de un lustro), THQ ha querido apostar por este equipo de desarrollo y por una producción que pretende ofrecer un nuevo punto de vista sobre un subgénero que, la gran mayoría de las veces, toma como referencia nombres que ya poseen una edad más que considerable, pero que nadie, aún, parece haber podido batir en cuestiones como idea original, posibilidades de acción y diseño global, léase «Elite».

En cierto modo, «X. Beyond the Frontier», pretende ser el «Elite» de finales de siglo. Un juego que, en su concepción teórica, está siendo diseñado para ofrecer al usuario una experiencia de juego ilimitada, en la que poder hacer absolutamente cualquier cosa. La libertad de movimiento no es la única área en que «X. Beyond the Frontier» pretende llegar a unos límites máximos, pues en otras, como la estrategia, también planean ofrecer una capacidad de decisión ilimitada al jugador. No hablamos simplemente de estrategia de comercio, aunque es una de las facetas más importantes en el juego. La gestión de recursos, construcción de factorías, plantas de energía y la explotación minera, por ejemplo, son otros puntos a tener muy en cuenta para conseguir llegar a expandir nuestra influencia por la galaxia.



Puesto que «X. Beyond the Frontier» intenta aunar en un único producto muy diversos estilos, no hay un ingrediente que destaque por encima de otro.



En el apartado técnico el engine 3D puede parecer limitado en la gestión de un número muy elevado de polígonos, pero resulta espectacular en los FX.

En total, Egosoft planea incluir en «X», la nada despreciable cifra de 3 000 objetos y recursos susceptibles de gestionar y con los que comerciar, así como un nivel de interacción con personajes y razas alienígenas (seis subespecies en total) realmente elevado.

En el apartado técnico, «X» se basa en un engine gráfico de nuevo cuño que, a primera vista, parece no centrar todo su potencial en la gestión de un número elevado de polígonos o una habilidad desconocida para gestionar texturas de elevada calidad gráfica o gran tamaño. Muy al contrario, estos aspectos quedan relegados a un segundo plano por la gestión de efectos especiales –sobre todo luces dinámicas– y supeditado a otros apartados como el uso de unos efectos de sonido espectaculares (bueno, asumamos que, como en «Star Wars», el sonido se puede propagar en el vacío), con posicionado espacial, y un interfaz de usuario realmente sencillo, basando todo el despliegue comercial en diseños conocidos como el uso de menús desplegables y ventanas.

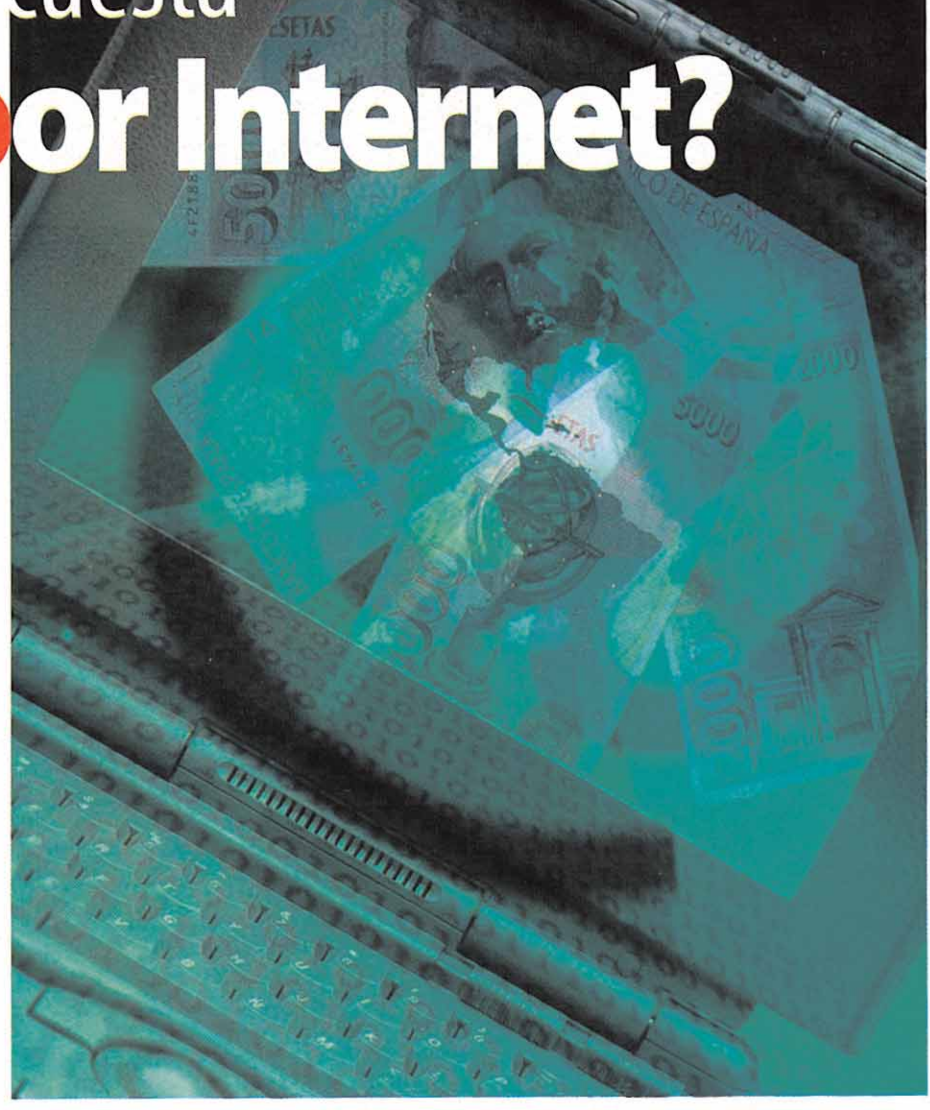
No se puede hablar de «X. Beyond the Frontier» como un producto revolucionario en determinados aspectos, pero sí parece que será sumamente completo en sus posibilidades de acción, y que no nos encontraremos con el típico título que acaba dirigiendo nuestras decisiones. La experiencia de juego se muestra mucho más importante que otros aspectos, sobre todo técnicos, lo que en este tipo de juegos es realmente de agradecer.

F.D.L.

No se puede hablar del juego como un producto revolucionario, aunque sí como un título de lo más completo en sus posibilidades

Cuando luchamos con un dragón, abatimos un ejército de alienígenas, o simplemente disputamos una reñida partida de ajedrez a través de la red de redes, no nos paramos a pensar el continuo goteo de pesetas que se nos va por ese grifo del teléfono y cuyo surtidor se llama Telefónica, que nos pasa factura cada dos meses, dándonos el susto de nuestra vida. Trataremos de aprender a evitar ese abuso desconsiderado de la factura de teléfono.

¿Cuánto nos cuesta Jugar por Internet?



Todos los aficionados a un juego on line o que se puede jugar por Internet, como puede ser «Everquest», «Ultima Online», «Starcraft», «Quake II» y demás, cada vez que encontramos un momento para hacerlo, nos sentamos en nuestro cómodo butacón o en nuestra silla, presionamos el botón de "On" del ordenador, encendemos el módem, "cliqueamos" sobre el icono que nos da conexión con nuestro servidor de Internet y ejecutamos el juego en cuestión, teniendo únicamente en la cabeza qué vamos a hacer una vez empecemos la partida. Pero ni por un momento somos conscientes o nos paramos a dilucidar sobre cuánto nos cuesta esa acción tan cotidiana para nosotros. Este mes, en Zona On Line vamos a tratar de aclarar un poco ese aspecto con cifras reveladoras para que sepamos cuánto nos estamos gastando mientras matamos a esa gárgola, abatimos a balazos a ese soldado, o mandamos un escuadrón de aeronaves sobre el campamento enemigo.

CUESTIÓN DE DINERO

Comenzaremos nuestra lista de precios y gastos desde el punto en el que disponemos de un ordenador con un módem de 56 k, por lo que omitiremos el dinero que nos costaron ya que no es un gasto continuo. Pondremos, entonces, el caso hipotético de que el usuario dispone ya del hardware necesario.

Lo siguiente que necesita hacer es conseguir una conexión a Internet a través de un servidor local.

El precio a través de un servidor actual, con un acceso de tipo ocio y personal, ronda las 10 000 pts, si bien Teleline ha sacado recientemente una oferta en la que podemos conseguir un acceso a Internet a través de su servidor de manera gratuita.

Una vez tenemos la posibilidad de acceder a Internet, tenemos que fijarnos en las tarifas actuales de Telefónica. Tanto si nos conectamos a través de Infovía Plus, como si lo hacemos a través de Iddeo, los precios son, por establecimiento de llamada: 11.40 pts; por minuto en tarifa normal y punta: 4.52 pts; y por minuto en tarifa reducida: 1.64 pts. Existen unos bonos de conexión, a disposición de los clientes, de varios modelos y precios y que tienen una caducidad mensual, es decir, hay que gastarlos en los 30 días en que han sido contratados (Tabla 2).

Supondremos que el usuario modelo de este reportaje se va a conectar cada noche durante dos horas, que lo hará para jugar a «Ultima Online», por ejemplo, y que la factura de telefónica le llega de forma bimestral. De esta manera, la lista quedaría como sigue:

TABLA 1:
LA LISTA DE PRECIOS

Ordenador con módem 56k: Precio omitido.
Contrato de conexión a Internet: desde 10 000 pts/año.
2 horas diarias de conexión nocturna durante dos meses sin bonos: 12 492 pts.
Adquisición de «Ultima Online»: 10 000 pts.
Cuota de conexión a los servidores de «Ultima Online»: 10$ (1 500 pts) x 2 meses = 3 000 pts.
Total en los dos primeros meses: 35 492 pts.

Por supuesto, en los siguientes meses, habría que restar las 10 000 pts que le ha costado el juego a nuestro usuario, pues eso es un gasto puntual y el gasto de contrato de conexión a Internet, pues se realiza, en la mayoría de los casos, de forma anual, así como también damos por supuestos gastos adyacentes que poco tienen que ver con la conexión a Internet, como son el gasto de electricidad, la cuota por uso de VISA necesaria para contratar el servicio de Origin, etc.

Puede que hayamos obviado muchos aspectos, que las tarifas hayan cambiado desde que las consultamos y que en no añadamos en algunas tarifas el IVA necesario, pero creemos que como guía de concienciación sirve. Con todo esto, vemos lo que nos cuesta nuestro vicio sano cada dos meses y nos hace pensar si, en realidad, es igual de sano para nuestro bolsillo.

TABLA 2:
BONOS DE INTERNET DE TELEFÓNICA

Telefónica ha puesto a disposición de los usuarios frecuentes de Internet una serie de bonos que, por un precio anormalmente reducido, según las tarifas normales, ofrece un número fijo de horas de conexión que deben ser gastadas en el mes en el que se ha contratado el bono.
Bono día de 10 horas: 2 100 pts.
Bono día de 50 horas: 8 500 pts.
Bono noche de 10 horas: 850 pts.
Bono noche de 50 horas: 3 750 pts.
El horario diurno va desde las 8:00 a las 22:00 y los sábados de 8:00 a 14:00. El nocturno abarca el resto de horas, así como los días festivos completos. Con el uso de bonos no se aplica el coste de establecimiento de llamada.

Magallanes

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Ciruelos,4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

UN FUTURO ÚLTIMERO

Os escribo esta carta porque, desde que he visto los últimos reportajes sobre juegos on line, desearía poder jugar a «Ultima Online» pero no lo tengo claro y apuesto que, como yo, a media España le gustaría saber la respuesta a estas preguntas:

1. ¿Alguien con un nivel medio o bajo de inglés podría disfrutar de este juego?
2. ¿Seguro que a corto plazo no será traducido?
3. ¿«Asheron's Call» y «Everquest» harán que «Ultima Online» caiga en el olvido? Y de ser así, ¿cuánto tiempo nos queda para estos titulos?
4. La interrupción de llegada de datos (LAG) y demás problemas de las líneas españolas, ¿nos dejará jugar tranquilamente o acabaremos tirando el módem por la ventana?
5. ¿Qué equipo recomendáis para jugar bien?
6. ¿Podemos encontrar españoles ya que jueguen a «Ultima Online»?
7. Y por último, ¿vale sinceramente la pena?

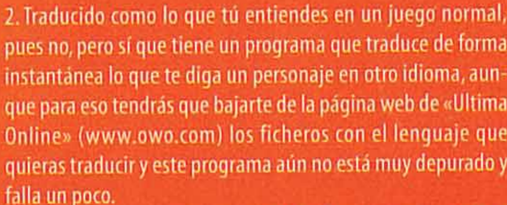
Espero que publiquéis esta carta, porque, como ya he dicho antes, creo que no soy el único español que se ha interesado en este juego y tiene éstas y más dudas.

Joaquín Francés Claret. Barcelona.

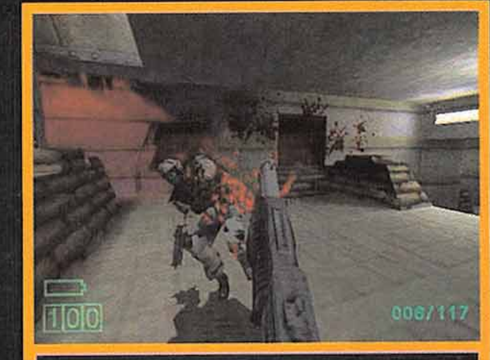
RESPUESTA:

Responderé a tus preguntas en el mismo orden en que las formulas, esperando que te convenzan para adentrarte en este mundo alternativo y lleno de posibilidades como es el de «Ultima Online».

1. Por supuesto que el inglés te será de gran utilidad a la hora de moverte por Britannia, pues es el idioma que se usa de forma base. De hecho, los vendedores y personajes controlados por el ordenador solamente reaccionan ante frases en dicho lenguaje. Pero esto no tiene por qué significar un problema, pues conozco a muchos jugadores de «Ultima Online» que, precisamente, no tienen su fuerte en el inglés, y aun así pueden moverse y relacionarse sin ningún problema.



2. Traducido como lo que tú entiendes en un juego normal, pues no, pero sí que tiene un programa que traduce de forma instantánea lo que te diga un personaje en otro idioma, aunque para eso tendrás que bajarte de la página web de «Ultima Online» (www.owo.com) los ficheros con el lenguaje que quieras traducir y este programa aún no está muy depurado y falla un poco.
3. Desde luego que «Everquest» le ha hecho mucho daño a «Ultima Online» y que gran cantidad de gente se ha pasado al juego de Sony, pero creo que son dos conceptos diferentes de juego y que no por existir uno, el otro deba dejar de hacerlo. Cuando salga a la venta «Asheron´s Call» veremos qué ocurre al ser tres los que tienen que repartirse el pastel.
4. Por desgracia, el problema del lag va a estar de momento presente, aunque no es tan grave como la gente dice. Hemos tenido un mes de Junio, sin embargo, que debido a un problema con un servidor situado en Inglaterra, que nos daba el ridículo ping de 1 200, los jugadores españoles que usábamos Infovía Plus no podíamos ni movernos, pero eso se ha solucionado ya hoy día.
5. El juego en sí no requiere mucho equipo. Con un Pentium 133 puedes jugar sin problemas y algo más por encima de un Pentium 200 no haría nada por mejorar el rendimiento, pues ya estaría al máximo en lo que a requisitos técnicos se refiere. Lo que cuenta realmente es la conexión que tengamos. Con un 28 800 hemos jugado sin problemas, pero si se dispone de un 56 600 o incluso de una red RDSI, la cosa será inmejorable.
6. Muchos son los jugadores de habla hispana que pueblan la tierra de Britannia, tanto españoles, como sudamericanos, por lo que no será muy difícil que te encuentres con ellos. Además, si mirás en otra subsección del Rincón del Navegante, verás el cartel de reclutamiento de una de las mayores cofradías de españoles de «Ultima Online», los Diablos de Hispannia.
7. Esa pregunta te la tienes que hacer tú mismo. ¿Vale la pena un juego que más que eso, es un simulador de vida, en el que podemos elegir la profesión que queramos, interactuar con miles de personas simultáneamente y llevar a cabo cualquier acción que se nos ocurra? Yo creo que sí.



Buzones de correo para los seguidores de Valve Software

La compañía Valve Software ha creado los siguientes buzones de correo para que todos los aficionados a los juegos «Half-Life» y «Team Fortress Classic» que estén suscritos en la base de datos de la compañía puedan gozar de ayuda puntual con sólo enviar un correo electrónico a esas direcciones.

Para suscribirse habrá que enviar un e-mail a la dirección *listadmin@valvesoftware.com* y en el que habrá que escribir lo siguiente, sin que haya necesidad de poner asunto:

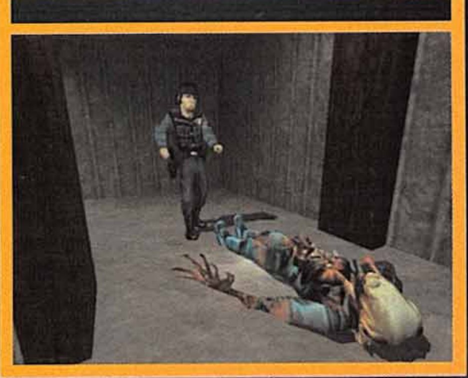
Subscribe <buzón de correo>

Donde <buzón de correo> deberá ser sustituido por los siguientes enumerados, según nuestras necesidades o intereses:

hlds@valvesoftware.com, para discusiones de ámbito general acerca de los servidores de ambos juegos y su funcionamiento.

hlds_linux@valvesoftware.com, para discusiones sobre los servidores Linux.

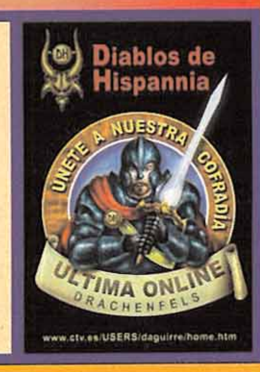




Los diablos te necesitan

De forma completamente altruista, y con el afán de que nuevos reclutas se unan al clan español de «Ultima Online» más importante del servidor Drachenfels y, por qué no decirlo, de todos los instalados hasta el momento, desde su centro de marketing, situado al norte de la ciudad portuaria de Vesper, nos mandan este cartel en el que llaman a las armas de todos esos aficionados al juego de Origin, que sean de habla hispana, y que quieran vestir el glorioso uniforme rojo y amarillo que tan conocidos les ha hecho en los confines de Britannia.

Dirigiéndose a la página www.ctv.es/USERS/daguirre/home.html, la gente interesada podrá descubrir allí los requisitos necesarios para ser un Diablo de Hispannia honorífico.

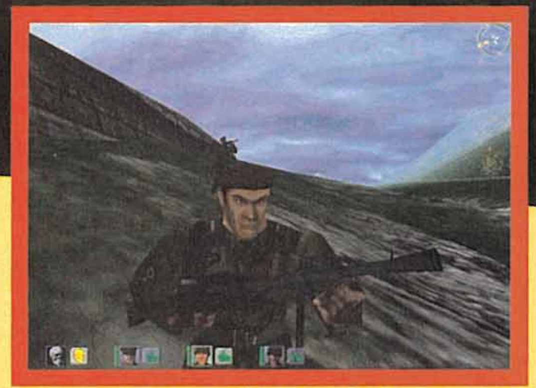






• Compañía: ***ILLUSION SOFTWORKS/TAKE2*** • Disponible: ***PC CD*** • Género: ***ESTRATEGIA/ACCIÓN***
• Procesador: Pentium 166 MMX • Disco Duro: 100 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda)
• Multijugador: Sí (red local, Internet serie, módem)

Hidden & Dangerous



En el campo de batalla los modelos de los soldados están creados con todo lujo de detalles, desde el uniforme y las insignias hasta el armamento que portan.



Disfrazarse de civil nos permitirá pasar desapercibido en incursiones sobre zonas controladas por el ejercito del Eje.

«Hidden & Dangerous» es un programa muy activo, en el que las misiones exigen mucha concentración y la capacidad de evaluar constantemente multitud de circunstancias

En el año en curso hemos asistido al asentamiento de un nuevo género en nuestra ludoteca, un híbrido entre la estrategia y la acción 3D que ha tenido sus máximos baluartes hasta ahora en «Wargasm», de DID, y sobre todo en «Rainbow Six», de Red Storm, programa con el que «Hidden & Dangerous» guarda cierta relación. La estrategia así contemplada ofrece otra visión mucho más activa, cercana y sobre todo adictiva si se trata de juegos de estrategia de combate.

«Hidden & Dangerous» está en esta línea introduciéndonos en un escenario con la Segunda Guerra Mundial como trasfondo.

Héroes de guerra

El programa de Take 2 nos sitúa en el año 1941, a lo largo de 6 campañas de desarrollo lineal en diferentes frentes de la SGM que componen un total de 23 misiones, donde nuestro comando, un grupo de hombres perteneciente a la Brigada de los Servicios Especiales Aéreos (SAS), tendrá que cumplir objetivos comprometidos y de vital importancia para la guerra, situándose por delante de las líneas enemigas y atacando en ocasiones en el corazón del grueso de las fuerzas del Eje. El nombre de la brigada no tiene nada que ver con ninguna fuerza aérea. Esta incoherencia responde al hecho de confundir a los servicios de espionaje alemanes, ya que la presencia de nuestro comando en territorio enemigo habrá de ser siempre secreta. Con esta puesta en escena antes de cada campaña, tenemos que elegir los ocho hombres para llevar a cabo las misiones, así como el equipo y armamento con el que va a contar.

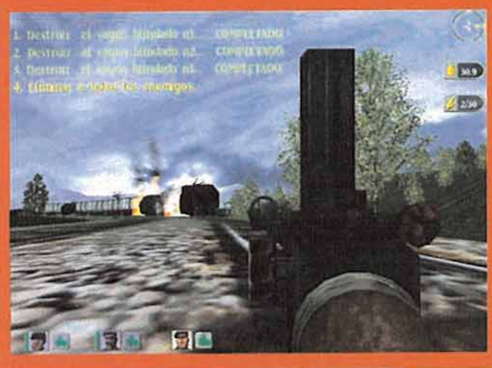
TENSOS PREPARATIVOS

A partir de este momento asistiremos a un "briefing" en el que se nos detallará qué nos vamos a encontrar, los objetivos a completar y el orden idóneo de nuestras operaciones en la misión mediante un mapa 3D fiel al escenario. En esta introducción previa es de gran ayuda el hecho de que «H&D» haya sido traducido y doblado íntegramente al castellano –voces y texto–, ya que los datos que se nos explican son de vital importancia para el conocimiento de la operación. Posteriormente, el juego nos permite en cada una contar con hasta cuatro hombres y deberemos determinar su equipación de manera individual antes de iniciarla. La estrategia ya está presente en este punto puesto que se revelará muy importante seleccionar a los soldados idóneos para cada misión, así como el armamento.

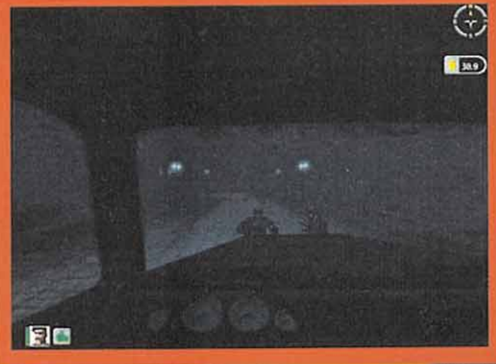
Las misiones y prerrogativas que se presentan logran crear una atmósfera bélica de "comando" muy interesante, en la que la actuación de cada miembro, como pieza angular, y de todos en conjunto, proporcionan un nivel de estrategia muy realista.

CON TODO EN CONTRA

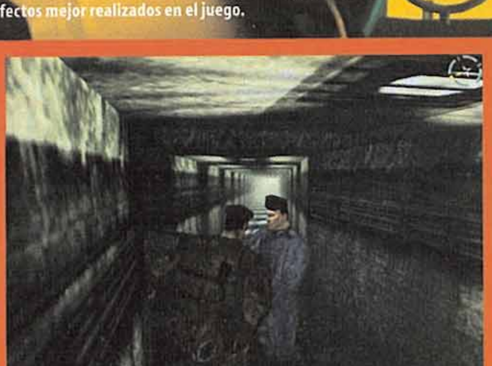
Completar la misión es siempre un cometido complejo, en el que las circunstancias son cambiantes y múltiples y, por esto, la posibilidad de cambiar la vista en cualquier momento a tercera o primera persona o desde el mapa se hace necesario. Pasar inadvertido, atacar una posición fuertemente defendida, o realizar la voladura de un objetivo estratégico son tareas que se llevan realizan de la manera más similar a como debería hacerlo un comando en tal situación, es decir, con la misma dificultad para acertar en su planificación y con el mismo grado de acción bélica. Asimismo, el nivel de interacción está muy por encima de muchos arcades de primera persona. No es que sea lo más avanzado visto hasta ahora, pero sí podemos utilizar casi cualquier vehículo que nos encontremos, cambiarnos de uniforme, dar órdenes, activar algunos objetos e incluso robarle el equipo a un soldado abatido. Aparte, hay que añadir la espectacular ambientación, casi cinematográfica, con la SGM de fondo, dentro de la cual en ocasiones nos parecerá estar inmersos en una escena de «Salvar al Soldado Ryan», por poner un ejemplo. Todas las armas, equipo y su utilización, los vehículos, las edificaciones y demás elementos se presentan en grandes cantidades y con el mismo aspecto gráfico y funcional de la época.



Las explosiones son muy espectaculares, ya que el fuego es uno de los efectos mejor realizados en el juego.



Casi todos los vehículos que nos encontremos podrán ser controlados y a veces será necesario hacerlo para el éxito de la misión.



Usar el cuchillo es espectacular, pero hay que arriesgarse para sorprender a la víctima por la espalda acercándose silenciosamente.

Éste es, sin lugar a dudas, el juego que mejor ha representado el combate de comandos de la Segunda Guerra Mundial y también uno de los que cuentan con una acción bélica más realista



En los interiores de un edificio los mapas pueden ser complejos, incluyendo pasadizos, sótanos y salas secretas.

EL ENEMIGO... ¿NO PERDONA?

En un juego de estas características adquiere mayor importancia el grado de inteligencia artificial de los oponentes, donde estos revelan que son muy capaces de sorprendernos, pero también que son algo torpes, disparando desacertadamente o volviendo a ponerse al descubierto tras unos instantes.

También ha sido necesario desarrollar un interfaz adecuado que permita llevar a cabo multitud de acciones de forma sencilla y, por otra parte, de un motor 3D que sea capaz de ofrecer una perspectiva realista y altamente interactiva. Puede que técnicamente en gráficos no esté dotado de los últimos efectos especiales, pero artísticamente tienen una calidad notable en todos y cada uno de los detalles.

El entorno 3D y el sistema de colisión con los objetos de éste presentan, sin embargo, algunos "bugs" importantes que logran afectar en cierta medida al conjunto del programa. Esperemos que puedan solucionarse por medio de actualizaciones, sino nos encontraremos con soldados que atraviesan el escenario 3D saliéndose del propio mapa y cosas similares.

Pero pese a estas pegas, «Hidden & Dangerous» puede considerarse como un programa formidable que representa una visión más cercana de la guerra, y en concreto desde el punto de vista del soldado que pertenece a un comando.

S.T.M.



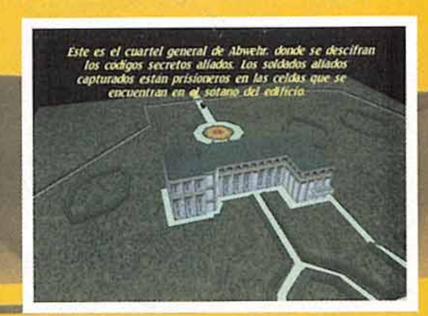


Ambientación de cine

«Hidden & Dangerous» está dotado de una ambientación soberbia, y quizá sea este aspecto una de las cosas que más logran enganchar. Desde la descripción de las misiones, hasta el diseño de los objetos y escenarios y el comportamiento de los enemigos, van más allá de lo necesario en un juego, procurando hacernos sentir en la guerra frente a las fuerzas del eje. Ya quisieran para sí muchas películas de la Segunda Guerra Mundial contar con esta ambientación, y particularmente con su banda sonora. La presencia del juego no sólo está dotada de crudeza, sino también de dramatismo

Control sencillo





El interfaz en un programa de estrategia en 3D es uno de los elementos más delicados, ya que han de integrarse un complejo conjunto de operaciones evitando el riesgo de ralentizar el ritmo de la acción. Así, «Hidden & Dangerous» ha integrado un eficaz sistema de órdenes y de comportamiento de los componentes en el comando que serán de gran ayuda en el transcurso de una misión. Podemos dar las órdenes –seguidme, avanzad, deteneos, observar o alto el fuego– con cualquiera de los hombres y esto afectará a los compañeros que estén a una cierta distancia. El mapa, no obstante, nos permite realizar operaciones más complejas en las que intervengan en diferentes puntos todos los miembros del comando, y puesto que al activarlo podemos dar órdenes, el tiempo se detiene y nada de lo que hagamos tendrá efecto hasta regresar al escenario. En juego, las diferentes vistas nos pueden ayudar a salir airosos de más de una situación comprometida y a combinar nuestras maniobras con todos los hombres. Se ha conseguido mantener la complejidad de una misión de comando sin renunciar a la acción 3D en tiempo real.

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	94

Gráficos artísticamente fabulosos, en los que destaca una atmósfera envolvente que recrea la época con acierto. Posee algunos fallos aún sin depurar que afectan al desa- rrollo de la acción. Las misiones están diseñadas magistralmente, en su justa medida de acción y complejidad, aunque la jugabilidad es extrema.

puntuación total 91

Seguidamente os traemos una guía de cómo es «Hidden & Dangerous», los tipos de misiones, la utilización del mapa, los combates a campo abierto e interiores, así como otros muchos apartados que seguro os servirán de gran ayuda a la hora de enfrentaros a los retos que os propone este magnífico programa.







TIPOS DE MISIONES

Las misiones que podemos encontrarnos en «Hidden & Dangerous» serán tan variadas y complejas como las que haya tenido que afrontar un comando de élite en un conflicto real. Por eso, son multitud de factores los que hay que contemplar en el momento de elegir el personal, equipo, armamento y la estrategia. La breve descripción de la misión que nos encontramos antes entrar en combate es muy útil para conocer el escenario donde vamos a desenvolvernos, y sus sugerencias serán en la mayoría de los casos la mejor manera de actuar. No obstante, a veces conviene saltarse el plan e improvisar siempre y cuando la estrategia haya sido meditada en su conjunto y evaluada en cómo afectará a todos los miembros del comando. A veces, incluso, conviene hacerlo sobre la marcha, puesto que las circunstancias del combate pueden cambiar en cuestión de segundos. Dado que siempre tendrán varios objetivos, es difícil calificarlas, pero sí identificarlas de alguna manera según circunstancias fundamentalmente en ataque, defensa, rescate de prisioneros, infiltración o robo de material enemigo, o según sea el escenario de la misión, interior exterior o en campo abierto. En realidad la estrategia adecuada está más condicionada por las circunstancias del campo de batalla y de las posiciones enemigas que por la actividad o género de la misión.



UTILIZACIÓN DEL MAPA

La utilización del mapa es eficaz para saber tus posiciones y tener una visión más general del escenario. Como te permite moverte por tus hombres y darles un gran número de órdenes

Reclutamiento: hombres y cualidades

Antes de iniciar una campaña has de tener en cuenta que al no saber nada sobre los objetivos que tienes que llevar a cabo lo mejor es que elijas un grupo de hombres lo más completo y flexible que puedas. Puedes optar por los mejores o reservarlos para fases más avanzadas de la partida, pero nunca al azar. Todos son soldados experimentados y la situación marcará las diferencias. Hay cinco cualidades a evaluar:

- Tiro: La precisión es fundamental para los francotiradores, necesitarás un buen tirador siempre.
- Reacción: La reacción es ideal para situaciones de emergencia y para hombres destinados a cubrir a otros.
- Sigilo: Cuenta con un hombre sigiloso para las misiones de infiltración en las que tengas que actuar sin ser observado.
- Fuerza: La fuerza te permitirá dotar a un soldado de más armamento y de capturar más armamento alemán.
- Resistencia: La resistencia es muy importante para hombres de avanzadilla: siempre te dará otra oportunidad tras aguantar un impacto.



Objetos útiles

- **Uniformes:** Podemos disfrazarnos de civil o con un uniforme enemigo previamente capturado para pasar desapercibidos en misiones de infiltración. Hemos de tener en cuenta que un uniforme alemán será más práctico si también portamos armas del enemigo. También podremos usar diferentes uniformes dependiendo del campo de batalla.
- **Llaves:** En ocasiones deberemos encontrar la llave que abre una puerta determinada sin la cual será imposible acabar la misión.
- **Armas fijas:** Las defensas enemigas a veces instalan una ametralladora fija que podremos utilizar en su contra, aunque no podremos llevarla con nuestro soldado.
- **Equipo de descodificación:** Necesitan una clave para descifrar los códigos sin la cual son inútiles.

Hidden & Dangerous

puedes diseñar una estrategia contando con muchos aspectos y desarrollar maniobras combinadas de ataque, penetración en líneas enemigas, movimientos combinados, evacuaciones o trazar trampas.

Cuando algo vaya mal, consúltalo, cambia de perspectiva, puede que surja alguna idea sobre cómo afrontar ahora la misión.

COMBATE EN CAMPO ABIERTO

Cuando la misión está emplazada en un escenario de campo abierto, en la que seamos capaces de observar al enemigo desde gran distancia, será conveniente utilizar esta circunstancia con el francotirador. Nuestro miembro del comando más experimentado en tiro será una pieza clave para el éxito de la misión.

Siempre que nos sirvamos del valioso tirador tendremos en primer lugar que asignarle otro hombre para que cubra su posición que deberá ir provisto de un arma automática y de la suficiente munición mientras el resto del equipo está en una zona alejada de las posiciones enemigas o pendiente de otro objetivo. La avanzadilla de dos hombres tendrá que elegir un camino alternativo para abatir a los centinelas desde un punto no previsto si es posible. El tirador no utilizará su arma hasta haber conseguido la posición adecuada, mientras el otro hombre, algo retirado, cubre su posición ante sorpresas desagradables.

Una vez diezmadas las defensas enemigas, será más fácil llegar con nuestro comando para rematar la misión, o al menos para establecer una nueva línea de ataque. Para eliminar otras amenazas serias, como puestos de vigilancia, torretas de ametralladoras, etc., que no puedan ser apuntadas, será muy útil el uso de granadas aunque el riesgo aumenta por la proximidad necesaria del lanzador al objetivo.

COMBATE EN TERRENO URBANO E INTERIORES

Si el terreno donde se va a desarrollar la misión es escarpado, en interiores, trincheras o presenta múltiples obstáculos, el factor sorpresa es la opción más acertada. Será aconsejable dotar a un tirador de un fusil de precisión. El avance aquí puede hacerse en conjunto más rápidamente, dividiendo el grupo en dos que se cubran mutuamente. El subfusil es el arma más versátil, rápida y manejable, ideal para las cortas distancias, así como maniobras de distracción del enemigo y de la utilización de los obstáculos como cubierta. El enemigo sabrá que estás ahí, pero no sabrá dónde disponte a esperarle si lanza una patrulla o sorpréndele con un ataque relámpago.

Crear confusión y atacar por varios puntos a la vez puede resultar complejo, pero también muy efectivo.

La granada de mano británica en este tipo de escenarios puede ser devastadora gracias al temporizador que te permite "limpiar" una habitación o callejón mientras te protejes de la detonación, así como usarla para destruir objetos inflamables –vehículos, bidones, vagones de tren– que provoquen una explosión aún más destructiva.

DEFENSA DE UNA POSICIÓN

Si se trata de defender una posición, un artillero armado con una ametralladora puede resolver la difícil papeleta. Pon el resto del equipo a cubierto y procura guardar las distancias ya que será más fácil cuanto más alejados estén. Si el ataque se produce desde un solo punto, caerán como moscas, pero si procede de varios puntos tendrás que contar con el resto del comando para abarcar todas las amenazas. Huir sólo es recomendable si no sabes por donde vienen los tiros y el terreno te permite ponerte a cubierto.

INFILTRACIÓN Y ROBO

Siempre que avances tienes que ir ofreciendo la silueta más reducida y aprovechar el escenario para ocultarte de los disparos enemigos, y además pararte de vez en cuando para intentar localizarles. En las misiones de infiltración esto ha de hacerse con mucho más cuidado, arrastrándote en muchos casos, y también mucho más deprisa. Es posible que puedas disfrazarte de civil o de uniforme enemigo; no lo dudes, reducirás enormemente las posibilidades de ser descubierto. Ni que decir tiene que tendrás que concentrarte en tu objetivo y no realizar ningún disparo si no es totalmente necesario, ya que podrás descubrir tu presencia y tus intenciones, lo que puede dar al traste con la misión pese a no haber tenido bajas.





Situación crítica

¡GRANADA! Ante una granada, reacciona con rapidez, corre lo más posible en una dirección. Ponte cuerpo a tierra o cubierto por algún obstáculo para reducir las posibilidades de daño. Si sois varios del comando en la proximidad de la granada, ve al mapa y determina el movimiento de cada uno.

¡EMBOSCADA! Si vas por una senda y se efectúan disparos sobre tu comando, ve al mapa y observa el terreno para cubrirlos. Intenta determinar la procedencia de los disparos y pon cuerpo a tierra a los componentes del comando. Las ametralladoras pueden ser una alternativa acertada si los localizas a distancia.

AMETRALLADORA Frente a una ametralladora, ponte a cubierto inmediatamente y utiliza uno o dos de tus hombres para rodear al enemigo y sorprenderle por detrás o por algún flanco con una granada o con un subfusil de asalto fuera su ángulo de alcance. A distancia puedes eleminarle con un francotirador.

FRANCOTIRADORES Ante un francotirador puedes moverte en zig-zag rápidamente para evitar ser apuntado, pero tendrás que ponerte a cubierto lo antes posible. De nuevo el francotirador desde una posición cubierta es la mejor opción.

SIN MUNICIÓN Si tu arma queda sin cartuchos, selecciona otra y procura ofrecer un blanco menos claro. Si no te queda nada, puedes usar a otro hombre mientras el amenazado está a cubierto o bien acercarte a su espalda y hacer uso del machete. En este último caso, si tienes éxito, podrás robarle el arma al oponente abatido.

BAJA VISIBILIDAD Ante una situación de visibilidad baja, podrás aprovecharla a tu favor acercándote lo más posible al objetivo sin ser visto para apuntar mejor. Puedes cubrirte y utilizar una bengala mientras otro miembro del comando dispara al blanco iluminado.

DESCUBIERTO Si en una misión de infiltración o robo eres descubierto, intenta huir inmediatamente para replegar tu comando y esconderte hasta que se calme la situación. No obstante, a veces significará el fracaso de la misión, aunque tus soldados logren salvar la vida.

Vehículos

Los vehículos proporcionan una gran ventaja frente al enemigo sobre todo si portan armas de gran calibre, aunque no es conveniente concentrar a los cuatro componentes en un vehículo por si éste resulta destruido. Los no acorazados pueden destruirse con unos cuantos impactos de la infantería enemiga, aunque pueden llevarse por delante a más de un nazi y son eficaces para transportes rápidos. Los transportes acorazados y los carros de combate proporcionan cubierta y transporte a la vez que constituyen en sí mismos valiosas armas casi imparables, salvo por otros similares y por armas pesadas. Hay que vigilar la reserva de combustible y el no colisionar con obstáculos, ya que pueden quedar bloqueados o inoperativos.

Escuela de Estrategas

Con el titular no nos referimos a los rigores estivales con los que nos castiga este verano. Hacemos referencia a los títulos que nos esperan para cuando volvamos de la playa o de la montaña. El parón del mes de agosto no es tal, sino que es un aletargamiento para que recuperemos fuerzas para afrontar la última parte del año y, cómo no, que disfrutemos más en las vacaciones de nuestros juegos preferidos. Y es que los teclados y ratones también están al rojo vivo.



La conclusión de este mes es clara: «Starcraft» ha arrasado. Habéis sido muchos los decepcionados por el tercer puesto que ocupaba en el número anterior de la Escuela, y con un número enorme de votos lo habéis aupado de nuevo a la segunda posición, amenazando peligrosamente la supremacía de «Commandos».

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Warcraft II
5. C&C: Red Alert
6. Civilization II
7. Heroes of Might and Magic II
8. Caesar III
9. Dungeon Keeper
10. Total Annhilation

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.


DISCIPLES


EUROPA UNIVERSALIS

Al Rojo Vivo

Ni siquiera en vacaciones descansáis de darle al bolígrafo o al teclado, y la prueba está en que no desciende ni un ápice el alto índice de cartas y correos electrónicos que recibimos. Y que pasamos a contestar ya.

Comenzamos con Antonio Vicente Polo, que aporta un truco para «Pacific General» en respuesta al requerimiento que hicimos en el mes de Abril. Según Antonio, el truco consiste en lo siguiente: tras ganar el primer escenario en modo campaña, grabamos la partida, y cuando empecemos el siguiente escenario, ponemos a cargar la partida anteriormente grabada, y en lugar de ello grabamos la nueva encima, con lo que obtendremos de nuevo los puntos de prestigio que nos habían dado al ganar el primer escenario, acumulados a los que ya teníamos. Esto lo podremos repetir hasta conseguir un máximo de 50.000 puntos de prestigio para crear el ejército soñado.

Desde Pamplona nos escribe un estratega de nombre Javier que se encuentra atascado en la misión 13 de «Soldiers at War», en la que a pesar de completarla, no se la dan por válida. En esta misión, llegamos por la orilla sur del río, donde tras hacer frente a la oposición alemana allí estacionada, tenemos que desactivar y recoger las cargas explosivas. Una vez hecho esto debemos abandonar el escenario por la orilla del río opuesta a la que hemos entrado, donde nos esperan nueve unidades de infantería alemana. Quizás nuestro amigo Javier no sale del mapa por el lado correcto.

Nuestro amigo Piñeiro está atascado en la segunda misión Zerg de «Starcraft», en la que tiene que escoltar a la crisalide hasta un punto y no es capaz de conseguirlo, a pesar de destruir a todos los enemigos que se lo impiden. Si ya no existe resistencia de los Protoss en la zona, y también hemos acabado con su base, situada en la zona sur del mapa de la misión, tan sólo queda ordenar a un drone que mueva las crisalides hasta la zona que hay al nordeste de la base Protoss.

Seguimos recibiendo muchas peticiones de trucos para «Anno 1602», como las de Pedro José Díaz Chirivella, de Valencia, y Juan Cuenca Lorente, también de Valencia. Aunque ya lo hemos publicado, recordaremos que, si editamos el archivo GAME.DAT con el Bloc de notas –por ejemplo– y cambiamos la cadena "Volume: -750, 0, -5??" por "Volume: -750, 0, -580", podremos acceder a todas las misiones del juego.

Pedro Luis García Soler se confiesa un loco de «Jagged Alliance», y como otros muchos de nosotros, espera ávidamente su segunda parte, que ya se ha publicado, por parte de Take

Temas para Debate

Más opiniones sobre "¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?", que aunque contrarias, siempre moviéndose en los títulos que todos conocemos por ser los preferidos de los estrategas. La primera es de José Antonio Molina, de Motril, que apuesta por «Starcraft», como una gran mayoría: *"...para mí, el mejor juego de estrategia de la historia es «Starcraft». Este juego tiene unos gráficos sorprendentes y espectaculares, y también tiene opción multijugador, tanto por red como por Internet. En general, un completísimo juego que, para rematar, incorpora un editor de campañas fabuloso. Mi más sincera felicitación a los creadores del juego..."*

También tenemos otra opinión, de Jaume Beltrán Mateu, de Valencia, que dice así: *"... el mejor juego de estrategia de todos los tiempos, por ahora, es «Commandos», y digo por ahora, porque la segunda parte promete mucho. Me inclino por este juego porque los actuales juegos de estrategia son mucho mejores que los de antes. Su tecnología ha mejorado mucho, y no ha existido ningún juego con jugabilidad mayor que los actuales. La verdad es que Pyro Studios ha hecho un gran trabajo..."*

Son dos opiniones más, pero ni mucho menos las únicas, ya que hay otras muchas que se quedan en el tintero y que irán apareciendo en próximas reuniones de la Escuela.

Noticias

Firaxis ha anunciado la preparación de «Sid Meier's Antietam!», que dará inicio a la nueva serie «Sid Meier's Great Battles». Se trata de un wargame en tiempo real en el estilo de «Gettysburg», con su campo de batalla en 3D y también ambientado en la Guerra Civil americana, poniendo a nuestro alcance tanto escenarios históricos como inventados, y la posibilidad de crear los nuestros con un generador aleatorio. Incluirá nuevas mejoras en la IA y tipos de terreno innovadores, además de tropas que no estaban disponibles en «Gettysburg».

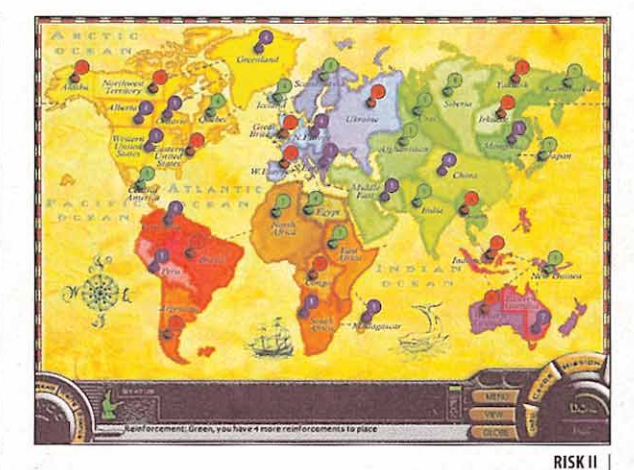
Aunque sea un campo en el que no se prodigue de forma muy habitual, Ubi Soft nos va a sorprender con un juego de gestión económica en tiempo real, «Monopolization». Continuación de otro llamado «Entepreneur», la mecánica es la creación de productos comerciales que vender en distintos territorios. Será un juego con una completa simulación económica y un desarrollo complejo pero no difícil de manejar, y con una estética agradable. Está siendo desarrollado por Stardock.

La estrategia ambientada en mundos fantásticos va a tener un nuevo integrante, «Disciples», de GT Interactive y Strategy First. Se trata de un juego de estrategia por turnos del estilo «Heroes of M&M», pero con un acentuado componente de rol, recayendo en los héroes todo el peso del combate y exploración en el juego. También estarán presentes los consabidos hechizos, un desarrollado modelo diplomático, la gestión de recursos y los inmensos mapas que conquistar, en campañas.

«Risk II» es un título que se presenta por sí solo. Creado por Hasbro, cómo no, representará una nueva de tuerca al omnipresente modelo de combate estratégico. Muy parecido al original, incluirá un mapa plano como el del juego, y uno en 3D más adecuado a la versión informática. Las novedades estarán en el aspecto puramente gráfico y en alguna opción que aportará más variedad a un juego de por si conocido por la mayoría de los estrategas.

«Europa Universalis» es la encarnación informática de un juego de tablero francés realizada por los suecos de Target Games. Se trata de un wargame en tiempo real que da vida a una simulación militar y política de los conflictos europeos de 1 492 a 1 792. La puesta en escena es parecida a la de «Imperialism», pero


MONOPOLIZATION


RISK II

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Abomination	Eidos	Otoño 99
Age of Empires 2: The Age of Kings	Ensemble Studios	Septiembre 99
Age of Wonders	Gathering of Developers	Otoño 99
Battlezone: The Red Odyssey	Activision	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Por determinar
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	UbiSoft	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Por determinar
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World	Interplay	Noviembre 99
Constructor 2	Acclaim	Por determinar
Creatures III	Mindscape	Octubre 99
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Force 21	Red Storm	Agosto 99
Force Commander	Lucas Arts	Finales 99
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Hidden and Dangerous	Illusion Softworks	Por determinar
Homeworld	Sierra	Septiembre 99
Knights and Merchants: Galador	Interactive Magic	Por determinar
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Panzer General III Assault	SSI	Por determinar
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Verano 99
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
Street Wars	Infogrames	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Warhammer 40K: Rites of War	SSI	Agosto 99
Warlords 4	Red Orb	Noviembre 99
X-Com 6	Microprose	Por determinar
X-Com: Alliance	Microprose	Por determinar

2/Talonsoft en EE.UU. La respuesta a la pregunta de si llegará el juego a España es positiva, pero lo que siempre es una incertidumbre es si se traducirá íntegramente, aunque nuestra opinión –y deseo– es que así será. Probablemente, después del verano, para septiembre u octubre podamos disfrutarlo.

Daniel Gladan es uno de los que se preguntan por «Age of Empires II» –cuyas excelencias comentamos en Micromanía número 53–, que tiene la fecha de salida estimada hacia el mes de septiembre. Queda poco para disfrutar de este, a priori, sensacional juego.

Con respecto a otro juego esperado, «Pirates! 2», tan sólo podemos saber por ahora que está prevista su publicación para finales de año o principios del siguiente, sin muchos más detalles porque es un proyecto que está todavía en sus primeros pasos de desarrollo.

Ya nos despedimos no sin desearos unas muy buenas vacaciones a todos, y daros las gracias por participar en nuestra –vuestra– sección mes a mes con cartas y e-mail, disculpándonos ante todos aquellos a los que ni el espacio ni el tiempo nos dan para contestarles.

El Estratega Anónimo
(alias Frederick Browning)

Estrategas Enredados

Internet es un sitio ideal para encontrar cualquier tipo de información y, cómo no, también sobre la estrategia. Y si no, que se le digan a los internautas que ofrecen su e-mail para que todos nos pongamos en contacto con ellos:

jnakane@retemail.es : Para cualquier cosa sobre «Starcraft».
www.fortunecity.com/underworld/bandicoot/355/index.html: Página de un clan español de «Starcraft».
www.teleline.es/personal/rac00002/: Otro web sobre «Starcraft».
city3000.virtualave.net : Página sobre «SimCity 3000».
garru@mixmail.com : Para jugar a «Heroes of Might and magic III» por Internet.
homm3.olimpo.org/: Página web del anterior estratega sobre «Heroes of Might and Magic III».
members.es.tripod.de/tapower/index.html: Página sobre «Total Annihilation».
evapama@teleline.es : Busca gente para jugar por módem a «Starcraft».

Y además incluimos algunas de las mejores direcciones sobre "Civilization: Call to Power", para que os deis una vuelta por ellas, aprovechando las muchas cosas interesantes que tienen:
Apolyton Civilization Site: Call to Power:
http://apolyton.net/ctp/
Civilization: Call to Power Headquarter:
http://www.crede.de/ctp/
Call to Edit!:
www.sidgames.com/ctp/edit/main.cfm
Mr. Temba:
members.xoom.com/Mr_Temba/
Linux - Civilization : Call to Power:
loki.linuxgames.com/cgibin/news/news_reader.pl
Call to Power Strategy:
civilization.hypermart.net/
Mike Johnson CTP Page:
members.xoom.com/mikejohnson1/CTP.html
SidGames: Call to Power:
www.sidgames.com/ctp/
Addicted to Civilization:
www.cyberaddiction.com/
Civ Land:
members.tripod.com/madaadam2/

se trata de un juego mucho más específico, en el que tienen cabida todos los acontecimientos e influencias históricas –militares, diplomáticas, sociales, comerciales, etc.– que tuvieron lugar en la realidad.

«Orcs: Revenge of the Ancients» está siendo desarrollado por Berkeley Systems/Sierra Studios, y es una mezcla de estrategia en tiempo real con lucha y rol. Controlamos a un grupo de orcos, dotados de cualidades y armamento específicos, que tienen que combatir contra otras razas a lo largo de una serie de niveles. En el combate, componente principal, daremos instrucciones a nuestros orcos de cómo luchar en los distintos entornos 3D que forman los escenarios, como en un combate de boxeo.

iMagic Games vuelve a la carga con un tipo de juegos en los que se prodiga mucho: los de simulación económica, con «Wall Street Tycoon». Se trata de uno de esos juegos orientados sólo a los estrategas más duros que gustan de pegarse con números y tablas de valores de compra y venta. El aspecto gráfico estará tan desarrollado como puede serlo una hoja de Excel y la profundidad de la simulación será grande. Un título muy sofisticado.

El truco del mes

WARHAMMER 40K: FINAL LIBERATION Y CHAOS GATE

En «Chaos Gate» podemos editar ciertos archivos para variar distintos parámetros del juego, como los nombres de las unidades, las características de las armas y vehículos, etc. Esos archivos se encuentran en el directorio DATA que cuelga del directorio donde se instaló el juego, y son los siguientes:



ACCOUNTING.DAT: Experiencia.
CHANAMES.DAT: Nombre de los Guerreros del Caos.
SPELLDEF.DAT: Poderes psíquicos.
ULTNAMES.DAT: Nombre de los Ultramarines.
VEHICDEF.DAT: Características de los vehículos.
WEAPDEF.DAT: Características de las armas.

En «Final Liberation», durante cualquier combate, si mantenemos pulsada la tecla CTRL y escribimos los siguientes códigos, obtendremos las ventajas asociadas.
CLEANSINFIRE: Se aumenta al 100% la probabilidad de acertar.
EYEOFTERROR: Veremos todas las unidades enemigas.
HERETIC: Completaremos la misión actual.
PALADIN: Podemos utilizar unidades Caballeros Paladín (sólo en la pantalla de selección de destacamento).
WHITEDWARF: Todas nuestras unidades son inmunes al fuego a distancia.

CONCURSO AGENDA

¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!
Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

Si quieres más información búscala en Micromanía 48, pag. 5



5 CYBERBORG 3D PAD DE SAITEK



5 DREAMCAST DE SEGA

5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE

5 PC DASH DE SAITEK



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados al azarcon los siguientes productos
5 Encartas Dvd, 5 Dreamcast, 5 Cyberborg 3D, 5 Pc Dash, 5 Sound Blaster Live Value, 5 Force Feedback, 10 juegos Atlantis II, 5 Tarjetas Rage Fury 32 MB y 5 Grabadoras
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000 .

4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

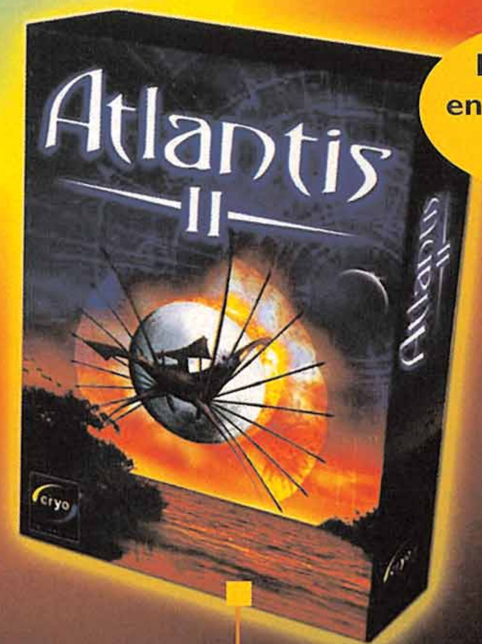
MICROMANÍA 1999

5 ENCICLOPEDIAS ENCARTA 99 EN DVD-ROM

5 GRABADORA DE CD-ROM TRAXDATA







Disponible en Noviembre de 1999

5 TARJETAS RAGE FURY 32 MEGAS

10 JUEGOS ATLANTIS II

Enigma Agosto 99

La Tecnología de la Discordia

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

Empresas colaboradoras:
















CONCURSO DUNGEON KEEPER II

Participa y consigue uno de los 24 «Dungeon Keeper II» y además tu propio «Segador Astado»

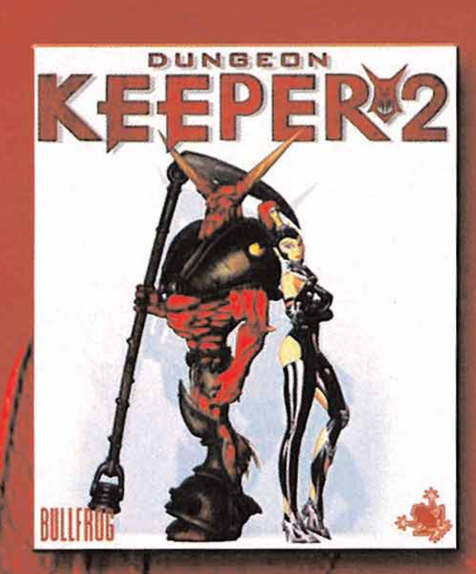


Contesta correctamente a estas preguntas:

1. ¿De qué se alimentan nuestras criaturas?
- **A.** Héroes
- **B.** Otros monstruos
- **C.** Pollos
- **D.** Plantas

2. ¿Cuál es la criatura que se invoca en el casino?
- **A.** Segador astado
- **B.** Demonio bilioso
- **C.** Warlock
- **D.** Pícaro

3. ¿Cuál de estas cualidades no es aplicable a los duendes?
- **A.** Comen pollos
- **B.** Se crean mágicamente
- **C.** Trabajan sin cesar
- **D.** Son criaturas débiles



Bases del concurso

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «DUNGEON KEEPER II»

2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan acertado todas las respuestas, se extraerán VEINTICUATRO que serán premiadas con el juego de Dungeon Keeper II para PC y el muñeco de uno de los personajes del juego: «Segador Astado». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Julio de 1999 hasta el 26 de Agosto de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Septiembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Octubre de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre/Apellidos: . . . .

. . . .

Dirección: . . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.Postal: . . . .

Teléfono: . . . .

Respuestas:

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

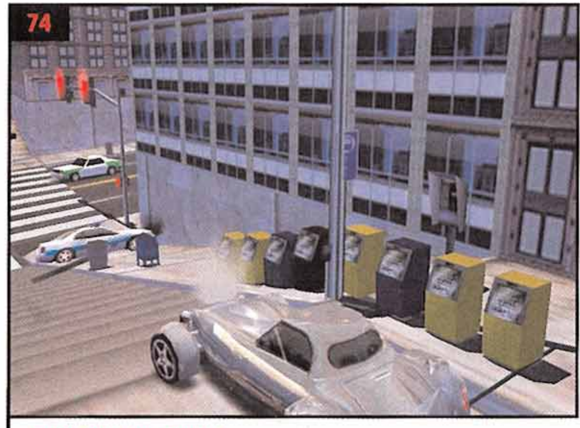
70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

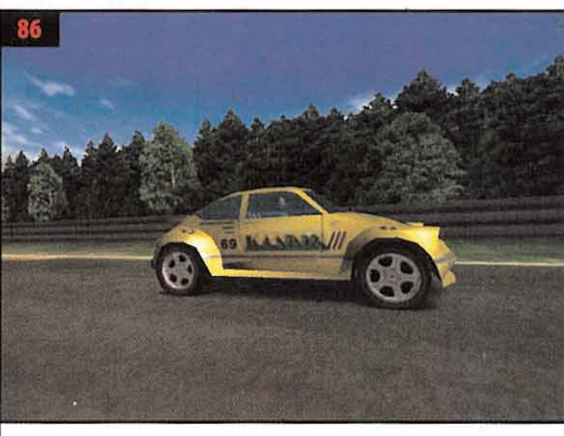
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

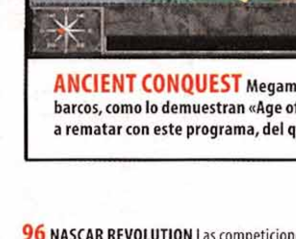












La Isla Lego

Para los peques

- Compañía: **LEGO/MINDSCAPE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 150 MHz • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





Los pequeños de la casa deben de estar de enhorabuena con este producto fruto del acuerdo de Lego y Mindscape. En él, los niños podrán disfrutar de multitud de aventuras dentro del mundo de Legoland, pudiendo desde montar un coche de carreras y probarlo por un circuito, o una moto acuática, hasta iniciar una misión que nos encomienden, en un hospital, una pizzería o un taller, ayudando a alguien a realizar ciertos trabajitos, pasando por perseguir a Bloko Tosco por una serie de escenarios preguntando a los niños.

Goza de ese cariz que hace que los niños se sientan atraídos hacia él, presentando un interfaz cómo y fácil de manejar, aunque los controles sean un poco rigurosos para estar pensado para chavales de entre los 6 y los 12 años. Los gráficos son sencillos, poligonales y cumplen su cometido, pero sin más, así como la música, que sigue la línea del programa. Hay que destacar que está totalmente traducido al castellano lo que hace que sea un producto a recomendar.

B.N.T.

75

StarCraft: Brood War

Expansion Set

Esperadas misiones





- Compañía: **BLIZZARD**
- En preparación: **MACINTOSH**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 120 MHz • Disco duro: 80 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (IPX, Internet, serie)

Por fin ha llegado el esperado disco de misiones para «StarCraft», llamado «Brood War», un disco que goza de la oficialidad que los chicos de Blizzard pueden aportar, lo que ya significa una garantía de calidad del producto que tratamos.

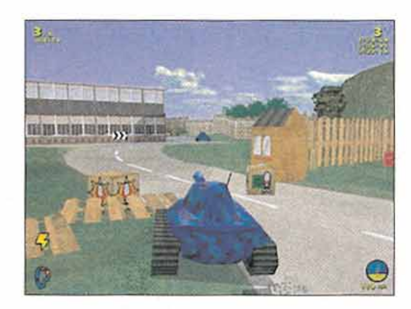
Como viene siendo habitual, para poder disfrutar de «StarCraft: Brood War. Expansion Set» tendremos primero que instalar la versión primitiva de «StarCraft», y luego decidir jugar a la misma. Los cambios que se pueden observar son nuevas misiones para Protoss, Terran y Zerg, además de disponer de las que había en el original. También se han añadido nuevos mapas, nuevas unidades –Médico y Valkiria para los Terran; Merodeador y Devorador para los Zerg; y Templario Tétrico, Corsario y Arconte Tétrico para los Protoss–, nuevas mejoras, nuevos héroes –Artanis, Raszagal, Gerard DuGalle, Alexei Stukov y

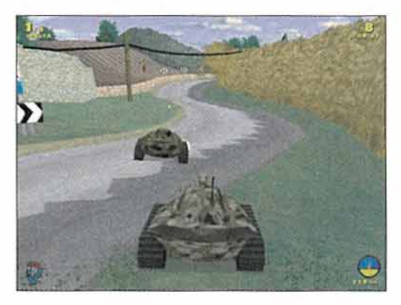
Tank Racer

Orugas vertiginosas

- Compañía: **GROLIER INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 50 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem y serie)





Los chicos de Grolier Interactive han querido hacer un programa original, basado en carreras de tanques, y donde manejaremos uno de estos curiosos vehículos distintos a toda velocidad por diferentes circuitos, con el fin de llegar al final de la carrera en la primera posición. Pero hay que decir que se han quedado en el intento, pues el programa lo único bueno que posee son los gráficos, sin tampoco destacar en exceso.

Los limitaremos a manejar un tanque por un determinado circuito, contando para ello con diversos ítems que iremos recogiendo por el camino y que nos darán diferentes mejoras, como escudo, velocidad extra, misiles dirigidos, minas... Pero sin más. Cabe reseñar, además, que cuando nos dispusimos a jugar nos pedía el CD que, por supuesto, estaba en la unidad de CD. Tuvimos que recurrir a una actualización que Grolier ha puesto en su página. ¿No se testean los programas antes de salir al mercado?

G.T.R.

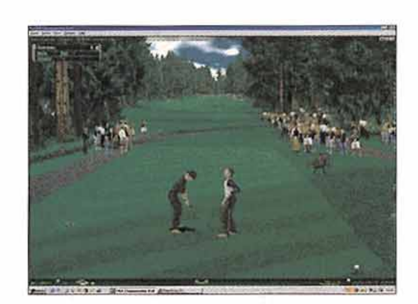
59

PGA Championship Golf

El arte del golf

- Compañía: **SIERRA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **DEPORTIVO**

Procesador: 133 MHz • Disco Duro: 50 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, Internet, módem, un PC)







Programas que intenten o que simulen el deporte del golf en PCs hay muchos en el mercado, pero que tengan tanto rigor como «PGA Championship Golf» hay muy pocos, por no decir ninguno. El programa de Sierra destaca por eso, por mostrarnos un rigor dentro de la simulación del golf hasta ahora nunca vista. Desde que entramos en el programa se puede observar un rigor en todo lo que rodea al golf desbordante, y ello llega a extremos altísimos al ponernos a jugar. Podremos cambiar la posición del jugador, la dirección, la altura que se golpea a la bola, etc., de manera que si lo hacemos mal, no daremos a la bola o incluso podremos caernos al suelo.

El programa incluye un manager para dirigir a un jugador y un editor de hoyos para que creemos los nuestros propios y guardarlos. «PGA Championship Golf» es un programa que destaca sobre los demás, demostrándonos que Sierra sabe lo que es el arte del golf.

B.N.T.

84



Samir Duran–, además de haberse mejorado la inteligencia artificial del programa, con lo que se puede decir que se ha elevado la dificultad del original «StarCraft».
Como siempre, podremos jugar en modo campaña, o jugar escenarios sueltos, según queramos elegir una u otra opción, o jugar contra otro oponente humano a través de módem, cable serie o por Internet –por todos es conocido el servidor que los chicos de Blizzard tienen montado para sus programas, Battle.net, y que tantos adictos tiene entre los fanáticos a la estrategia en tiempo real–, así que opciones no le faltan.
Gráficamente, el programa no ha sifrido ningún cambio con el original.
Podemos concluir diciendo que «Brood War» viene a demostrar lo bien que saben hacerlo en Blizzard, pero también en la distribuidora lo saben hacer bien, ya que se ha traducido íntegramente el producto al castellano con lo que le añade más extras, si cabe, a la puntuación final.

G.T.R. **82**

Bloody Roar 2. Bringer of the New Age

Transformación animal

- Compañía: **HUDSON/VIRGIN**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





La segunda parte de este peculiar beat'em up nos trae un sin fin de golpes y combos propios de los programas de este tipo, aunque hay que decir que se desmarca de los que ya existen en el mercado en su carácter de originalidad que posee. Y decimos esto porque en cada lucha que protagonicemos, nuestro personaje se podrá convertir en una bestia salvaje –dependiendo del que elijamos– con unos poderes mucho mayores cuando la barra de energía nos lo permita.
También cabe destacar los diferentes modos de juegos que tiene, y que son: modo arcade, modo historia, uno contra uno, práctica, un único asalto y el modo de espectador, donde podremos ver a dos adversarios elegidos por nosotros mismos dándose mamporros.

Los gráficos añaden un aliciente más al programa, contando con animaciones de más de 60 fps, lo que puede llegar a hacer una idea de la calidad del mismo. Pero –siempre hay un pero–, se echa de menos una mayor cantidad de personajes.

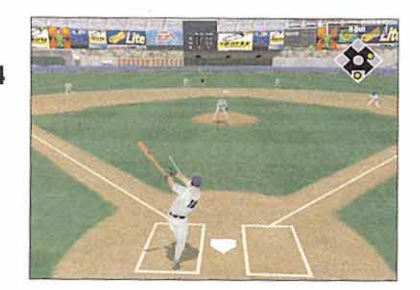
G.T.R. **76**

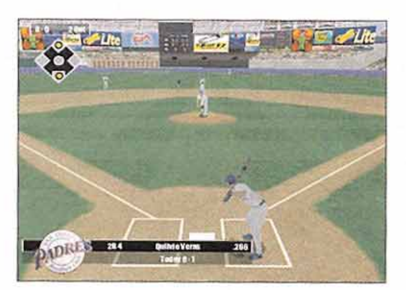
Triple Play Baseball 2000

Home Run

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, N64**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **DEPORTIVO**

Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 90 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, IPX, TCP/IP, Internet, módem, serie)





Aunque el béisbol no sea un deporte que tenga demasiados seguidores en España, el caso es que en EA Sports han decidido publicarlo, y entendemos que así sea por la rigurosidad que encierra todo el producto, contando con los datos de la presente temporada –equipos, plantillas, estadísticas actualizadas...–.
Como suele ser habitual en los productos de la compañía, el rigor en los gráficos es una nota predominante en «Triple Play Baseball 2000», con nuevos modelos de los jugadores, reales, que dan una nota más profunda.
En esta nueva edición se han mejorado los gráficos, así como la jugabilidad y las opciones de juego, además de contar con la opción multijugador que hace que sea aún más divertido jugar. Un programa que seguro los aficionados a este deporte sabrán sacar el máximo partido, y a aquellos que les atraiga un poco también.

G.T.R. **81**

Street Fighter Alpha 3

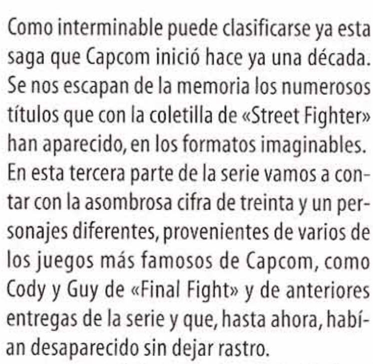
Alrededor del mundo

- Compañía: **CAPCOM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- V. Comentada. **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores

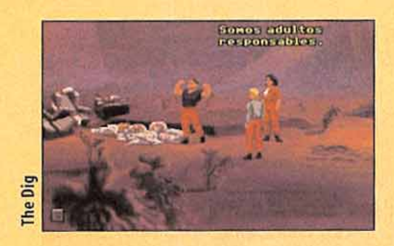






Como interminable puede clasificarse ya esta saga que Capcom inició hace ya una década. Se nos escapan de la memoria los numerosos títulos que con la coletilla de «Street Fighter» han aparecido, en los formatos imaginables.
En esta tercera parte de la serie vamos a contar con la asombrosa cifra de treinta y un personajes diferentes, provenientes de varios de los juegos más famosos de Capcom, como Cody y Guy de «Final Fight» y de anteriores entregas de la serie y que, hasta ahora, habían desaparecido sin dejar rastro.
Como novedad, destacar el modo World Tour, en el que como si se tratase de un modo historia, tendremos que vencer a decenas de luchadores, consiguiendo experiencia que nos permitirá desarrollar nuevos golpes y combos y haciéndonos cada vez más poderosos.
Sólo los incondicionales del género encontrarán en esta nueva entrega algún aliciente para jugar.

J.F.K. **75**



The Dig

Huevos de Pascua

Los llamados "Easter Eggs" o, como lo hemos traducido, Huevos de Pascua, son secretos que los programadores esconden en sus programas. Se diferencian de los clásicos secretos que vosotros enviáis para ser publicados en el apartado El Ojo Clínico en que son prácticamente imposibles de descubrir, ya que es necesario pulsar una combinación de teclas o realizar acciones descabelladas. Para ir abriendo boca, aquí tenéis una divertida recopilación:

• **THE DIG:** Presionar CTRL+B para que Boston "saque pecho". Si Robbins está presente, hará unos sarcásticos comentarios.

• **EXPEDIENTE X:** Entrar en la base de datos del FBI a través del ordenador de Wilmore. Poner los nombres de los creadores del juego que aparecen en el manual. Se mostrarán fotos y biografías graciosas.

• **THE PANDORA DIRECTIVE:** Pulsar J, K, Y para ver el camino seguido por el protagonista y la cantidad de puntos de "buen tipo" conseguidos. Estos puntos determinan el final del juego.

En el templo maya, usar la navaja en el suelo de la primera Cámara de la Serpiente. Repetir la operación con el ojo del humano torturado a la izquierda de la entrada del templo. En la nueva sala descubierta, usar el dinero en el hueco azul, sobre las cabezas.

• **SPACE QUEST I:** Presionar el botón rojo camuflado de la nave que Roger Wilco va a comprar para viajar a Camelot.

• **THE CURSE OF MONKEY ISLAND:** Inhalar el helio del globo y hablar con otros personajes.

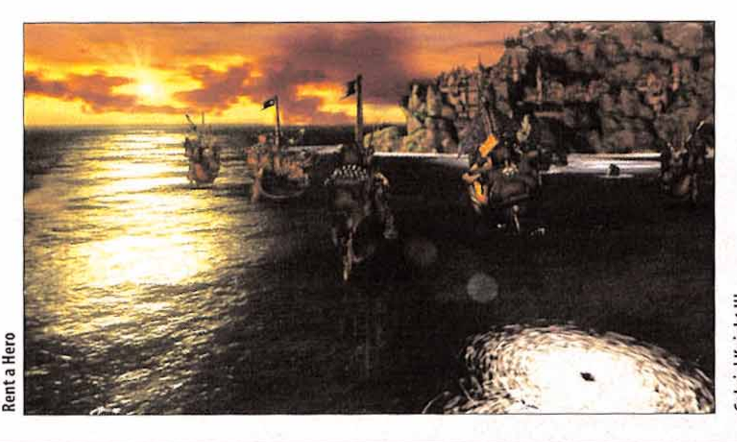
• **PHANTASMAGORIA:** En el capítulo 2, mirar en la cama del dormitorio de Curtis. Pulsar CTRL y, sin soltar, pinchar con el ratón 6 veces en la puerta del baño. Pulsar ALT y pinchar 6 veces en la misma puerta; el cursor se iluminará. Pinchar de nuevo en la puerta sin pulsar teclas. ¡Hablará el mismísimo Homer Simpson!

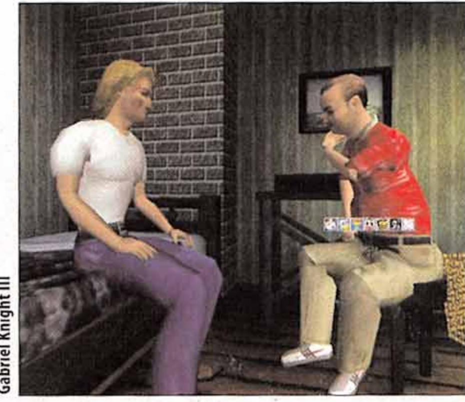
• **PHANTASMAGORIA 2:** Cuando Curtis entre en la oficina de la Doctora Harburg, usar el monedero en el diploma más grande, detrás del despacho. Aparecerá una ventana que preguntará "Who are you?". Teclear: "BATMAN".

• **KING QUEST VI:** En la primera pantalla de la Isla de la Montaña Sagrada, avanzar tres pasos y pinchar en el suelo tres veces.

• **LEISURE LARRY VI:** En las duchas de caballeros, buscar la baldosa descolorida y cogerla. En el teléfono, teclear los números 900, 976, 911 y 1 209 683-4468.

LEISURE LARRY VII: Cuando Larry se haya ligado a la Capitana Quemuslos, elegir la orden "Otro..." y teclear "Al Lowe" o "Ken Williams".


Rent a Hero


Gabriel Knight III

Secretos sólo para adictos

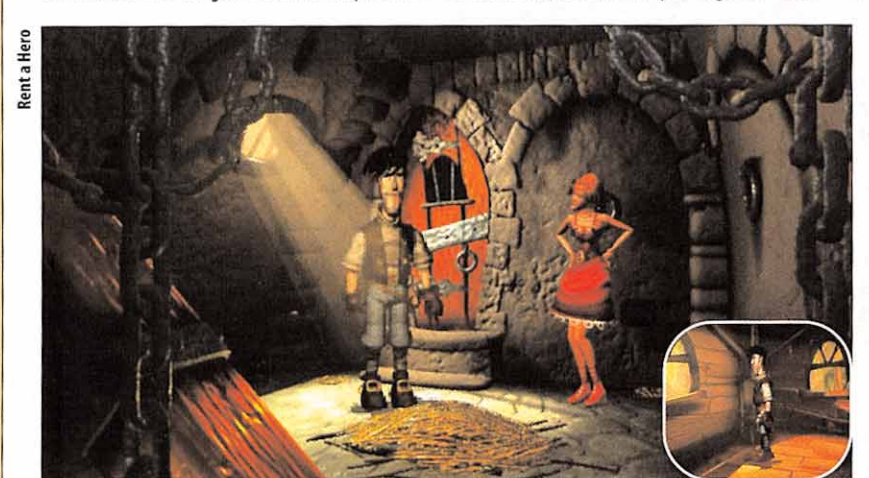
Descubrir las intimidades de una aventura es de las experiencias más reconfortantes que puede experimentar un buen aficionado. No hablamos sólo de los dobles sentidos, los populares "cameos", o las escenas ocultas a los que los más avispados pueden acceder; se trata también de descubrir los futuros éxitos que custodian bajo llave las compañías, o las psicodélicas situaciones que sufren los protagonistas cuando se activan determinados códigos. De todo esto, y mucho más, vamos a hablar en la reunión más calurosa del año. Bienvenidos.

Quién no ha experimentado un escalofrío de satisfacción, y ha dado por bien invertido su dinero cuando, tras recoger el agua de mar 25 ó 26 veces en la playa de la Isla Blood en «The Curse of Monkey Island», ha aparecido en el puerto de «Monkey Island I». O, tras teclear cierto código en la nave espacio-temporal de «Space Quest IV» ha disfrutado con los cuadriculados escenarios, en EGA, de la primera parte. Incluir secretos de este tipo, los llamados "Easter Eggs" o Huevos de Pascua, es una tradición en el género de la aventuras. Muchos lectores nos han pedido que hagamos una reunión especial para revelar estos secretos. La sugerencia queda anotada para un futuro orden del día pero, mientras tanto, podéis encontrar algunos divertidos "Easter Eggs" en uno de los recuadros adjuntos.

Otro placer aún mayor es el de descubrir la publicación de una nueva aventura gráfica antes que nadie. La red de espías de El Club tiene una estrecha vigilancia a las compañías más importantes, para ofreceros auténticas primicias. Qué os parece descubrir que Péndulo Studios, creadores de «Hollywood Monsters»... ¡están trabajando en una nueva aventura gráfica! No, no es «Hollywood Monsters II». Su nombre es «Runaway». Todavía se desconocen los detalles, pero ya sabemos que habrá que escapar de la mafia neoyorquina huyendo de costa a costa de los Estados Unidos. Una increíble trama donde se mezclarán asesinatos, ambición, santería y sobre todo, mentiras, muchas mentiras.

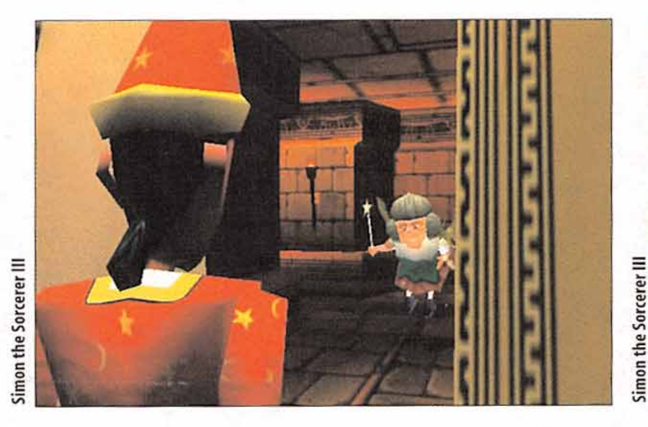
Pero la cosa no acaba aquí. Ni mucho menos. ¿Queréis saber cuáles serán las próximas aventuras de LucasArts? De momento, no hay nada oficial, aunque nuestro infatigable espía Penumbra sigue obteniendo suculentos datos de fuentes secretas. LucasArts dispone de dos equipos de programación expertos en aventuras, encabezados por Larry Ahern, codiseñador de «The Curse of Monkey Island» y Tim Schafer, creador de «Grim Fandango». Está confirmado al 100% que "alguien" está trabajando en una famosa secuela. Las posibilidades son que cada grupo diseñe un programa, o que ambos se unan y desarrollen un solo título. Todo indica que el o los "afortunados" son «Monkey Island IV», «Day of the Tentacle II» o una aventura inédita. Eso sí, en 3D. Hay otra pista adicional, recopilada gracias al milagro de la televisión vía satélite: una cadena inglesa emitió en el mes de junio un programa llamado NewsRound, que ofrecía una entrevista a varios programadores de LucasArts, en la sede la compañía, relacionada con los juegos basados en «La Amenaza Fantasma». Durante la charla, al fondo, en una sala, podía verse una puerta con el cartel "Proyecto Monkey". Igualmente, algunos ordenadores lejanos tenían pegados bocetos de barcos piratas, esqueletos y espadas. ¿Delirios de un aficionado que cree ver cosas que no existen? ¿La confirmación de lo inevitable...? Mientras los rumores se confirman, es un placer ver cómo joyas de la talla de «Simon the Sorcerer III», «Gabriel Knight III» o «MundoDisco Noir» van completándose. Aquí podéis ver nuevas pantallas de los mismos. En relación a «MundoDisco Noir» parece ser que se van a traducir los textos, pero no las voces. Esperemos que la distribuidora no cometa este error y haga una traducción completa.

Otra novedad que puede llamar mucho la atención, y que ya se comercializa en España, se llama «Rent a Hero». Ha sido realizada por la compañía alemana Magic Bytes, viejos conocidos de los veteranos, pues realizaron di-

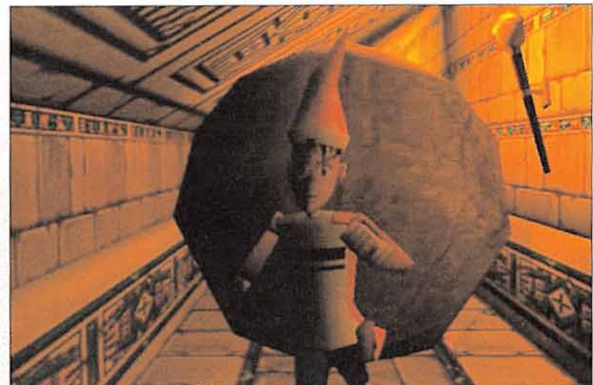

Rent a Hero


Rent a Hero


Rent a Hero



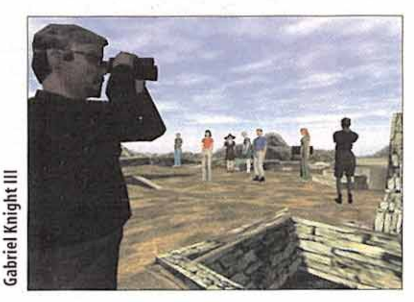
Simon the Sorcerer III



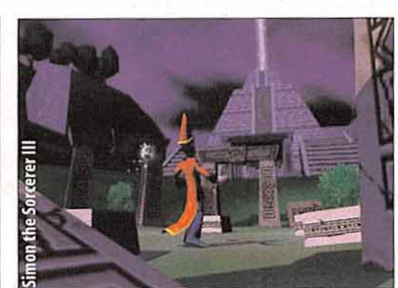
Simon the Sorcerer III



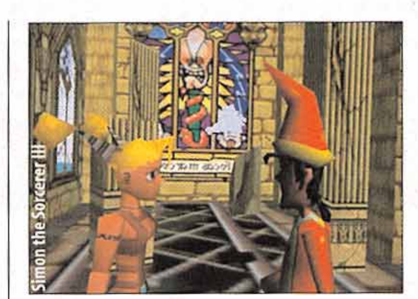
Gabriel Knight III



Gabriel Knight III



Simon the Sorcerer III



Simon the Sorcerer III

vertidas versiones de «La Pantera Rosa» y «Mortadelo y Filemón».

«Rent a Hero» cuenta con unos gráficos renderizados impresionantes, realizados con el prestigioso software "Alias", en estaciones Silicon Graphics. La mayor novedad técnica es su interactividad, por lo que proporciona una jugabilidad inmejorable. El sonido en 3D también ha sido muy cuidado. «Rent a Hero» nos presenta a Rodrigo, un héroe profesional, de los de "a tanto por monstruo aniquilado". Su primera misión consistirá en salvar a una princesa del dragón, una tarea que Rodrigo odia, pues es el equivalente a encontrar al clásico "robaperas" que ha quitado la cartera al tendero de la esquina, para los detectives de nuestros días. Pronto se embarcará en la difícil epopeya de detener a una horda de piratas que ha invadido la ciudad de Endavin. Si se os ha hecho la boca agua, visitad la página www.rent-a-hero.com y descubrid allí toda la información sobre el juego.

VUESTRO TURNO

Cada vez son más frecuentes las cartas y/o e-mails remitidos sólo para votar. Os recuerdo que podéis elegir, una vez al mes, las tres mejores aventuras del momento, y las tres mejores de la historia. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3, y la tercera 1. Carlos García, por ejemplo, se decanta por «The Curse of Monkey Island», «Broken Sword II» y «Hollywood Monsters» para la lista de Las Mejores del Momento. En el TOP 5 elige a «Sam & Max», «Day of the Tentacle» y «Toonstruck». Iván Velasco piensa que «Grim Fandango», «Broken Sword II» y «The Curse of Monkey Island» son las mejores aventuras actuales. Para el TOP 5, se decanta por «Broken Sword», «Broken Sword II» y «Grim Fandango».

No menos abundantes son las peticiones de aventureras desesperadas. Vanessa Garrido se lo está pasando en grande con el antiguo pero divertido «Simon the Sorcerer», aunque no sabe cómo vencer a la bruja y al muñeco de nieve. Para deshacerte de la primera, recoge la escoba y vuelve a entrar en la cabaña; te retará a un juego. Utiliza las palabras mágicas del árbol parlante y después la palabra "abracadabra" para ganar el desafío y hacerte con la escoba. El muñeco de nieve se derrite sólo si antes de enfrentarte a él te comes los caramelos de menta. En cuanto al frasco de muestras, sirve para llenarlo con el estofado del Swampling, que entregarás a Gollum.

Ana Belén Marchena, por su parte, quiere comprarse una aventura nueva, y me pide una recomendación. También desea saber cuando saldrá «Simon the Sorcerer III».

Ya sabéis que siento debilidad por «Grim Fandango». «Sanitarium» también está muy bien, pero es bastante macabra y está en inglés. Si tienes paciencia, «Mundodisco Noir» y «Gabriel Knight III» están a punto de caramelo. En cuanto a «Simon III», se espera para Navidad. Finalmente, para fabricar la serpiente falsa en «Ark of Time», utiliza la línea de plomada, el tubo de goma y el collar de perlas.

La búsqueda de la Atlántida es una propuesta atractiva, pero no le va a la zaga el encuentro con una tribu de amazonas. Eso es lo que intenta hacer Fernando Ortega, de Soria, en el «Amazon». Lo malo es que no consigue encontrar la llave del armario de cristal, en el laboratorio de Allen. Se encuentra en una caja de madera, en poder de la recepcionista. Puedes hacerte con ella si ahuyentas a la mujer con una de las ratas de los experimentos.

Terminamos con un curioso correo remitido por José Gómez, que se ha quedado atascado en «Touché» y me pregunta si lo conozco, ¡pero no nos cuenta lo que le ocurre! Pues bien, José, El Gran Tarkilmar sabe todas las respuestas, y si hubieses incluido tu duda en el e-mail, ¡ya estaría resuelta! Quizás la próxima vez...

Aquí termina la reunión del mes de agosto. Acabad de disfrutar de las vacaciones, y preparaos para las sorpresas que os tenemos preparadas. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:

CARTAS:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

La opinión de los expertos

Mes tras mes, las incombustibles sagas de la Espada Rota y la Isla del Mono siguen dominando las posiciones de privilegios de ambas listas de éxito. Algunos de sus capítulos aparecen y desaparecen de forma aleatoria, pero siempre se mantiene algún representante entre las más votadas. No menos perseverantes son las andanzas de los Monstruos de Hollywood e Indiana Jones y el Destino de la Atlántida. Menos mal que el Fandango Macabro insufla un poco de savia nueva a ambos tops...



- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Broken Sword II
- Broken Sword



- Monkey Island II
- Broken Sword
- Indiana Jones Atlantis
- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango

Lenguas de trapo

La sinceridad, la elocuencia o la pasión son cualidades ampliamente difundidas en el particular universo de las aventuras gráficas. Todas ellas están bien reflejadas en "Lenguas de Trapo" de este mes. Cualquier aportación por vuestra parte siempre es bien recibida.

"Tengo un amigo que no ha jugado nunca a «Monkey Island II». Muero de envidia. Pagaría mucho dinero por no haber jugado nunca a este juego. Por poder descubrirlo ahora por primera vez."
- Jaime Orma, de Bilbao. Quizás, dentro de poco, podrás revivir la experiencia... por cuarta vez...

"Me hubiese gustado ofrecer a los fans de Larry un último capítulo, para dejar las cosas bien atadas."
- Al Lowe, creador de la saga «Leisure Suit Larry».

"Títulos como la serie «Monkey Island» o «Grim Fandango» son parte importante de nuestra historia; son nuestra herencia como compañía de cara al futuro, así que podemos asegurar que continuaremos diseñando juegos originales y creativos."
- Simon Jeffery, Jefe de Relaciones Internacionales de LucasArts.

"Vamos a ver... ¿Es que nadie se ha dado cuenta de que en «The Curse of Monkey Island» hay un puzzle fusilado de «Igor. Objetivo Uikokahonia»? Hablo del momento en el que Guybrush necesita atrapar unas luciérnagas en un tarro para arreglar el faro. Es exactamente lo mismo que nuestros paisanos hicieron con «Igor» hace ¿5 años?"
- Antonio Pata, experto en descubrir verdades como templos.

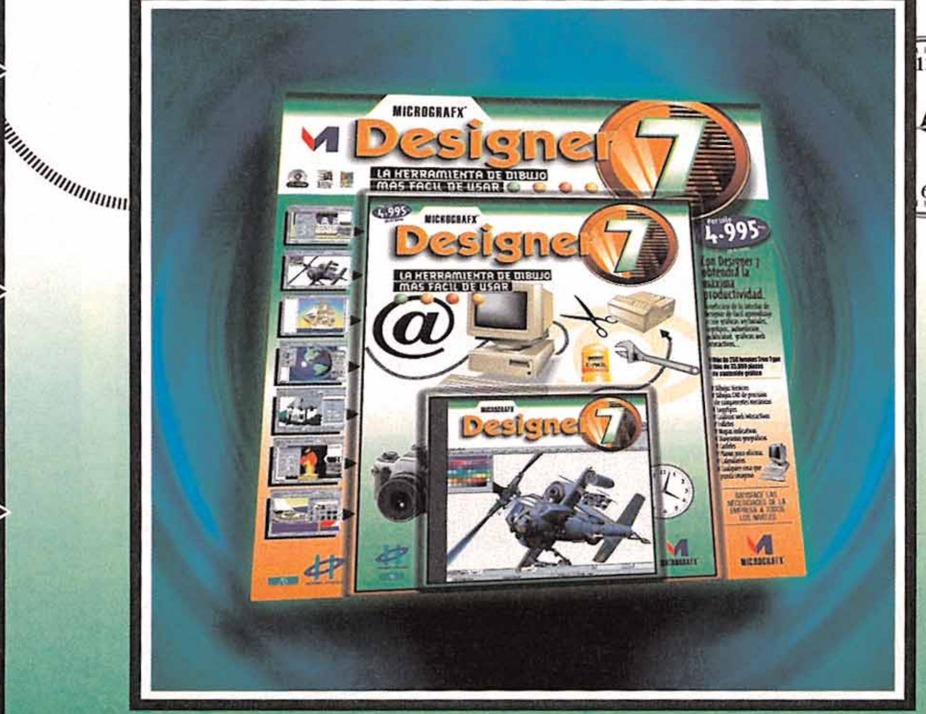

MICROGRAFX®
Designer 7
LA HERRAMIENTA DE DIBUJO
MÁS FÁCIL DE USAR

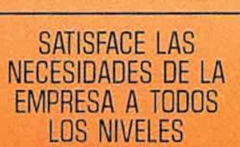







E-MAIL
@
CD-ROM


MICROGRAFX
Designer 7
LA HERRAMIENTA DE DIBUJO
MÁS FÁCIL DE USAR




AS
HOBBY PRESS


MICROGRAFX®



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO*

Para cualquier duda sobre el CD podéis llamarnos, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.
*Durante el mes de agosto este servicio no estará disponible.

El cambio que ha sufrido la revista también ha afectado a la sección de CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes.

La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

Crónicas de la Luna Negra

DEMO

El programa «Crónicas de la Luna Negra» es un juego de acción y estrategia situado en un mundo de fantasía. En este juego de Cryo tendréis que batallar en más de 60 misiones distintas en las que podréis elegir ser comandante de uno de los cuatro campamentos distintos en un intento de satisfacer su ansia de conquista. La demo incluida en el CD-ROM sólo contiene las campañas de iniciación. En la demo no están disponibles las opciones de Bestiario, Escaramuza, Misiones Especiales y el Editor de Misiones, y tampoco la música.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *100 MB*
VÍDEO: *Tarjeta con 2 MB*
AUDIO: *Tarjeta compatible con Windows 95 • DirectX 6*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles.*





Fighting Steel

DEMO

Con «Fighting Steel» podréis comandar desde un simple buque de combate de la Segunda Guerra Mundial hasta toda un fuerza de choque consistente en varias divisiones en tiempo real. Los combates transcurren en un realista entorno 3D sin que por ello se pierda jugabilidad. La demo no incluye 12 escenarios históricos y 4 campañas históricas, así como la posibilidad de grabar las partidas, capacidad multijugador, voces y música y muchas otras características presentes en el juego completo.

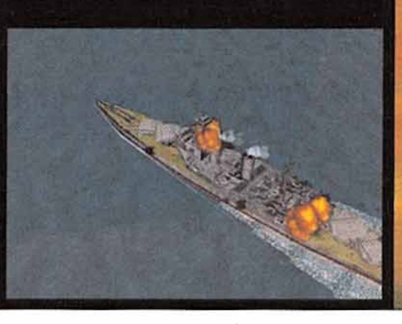
Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 133*
RAM: *64 MB*
ESPACIO EN DISCO: *30 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D con 4 MB*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*





X. Beyond the Frontier

El programa «X. Beyond the Frontier» es un juego de combate espacial que hará las delicias de todos aquellos que les guste disparar sin demasiadas complicaciones y sin tener que aprenderse una larga lista de teclas y comandos. No obstante, la demo incluida en el CD-ROM de este mes enseñará los fundamentos de manejo de la nave, aparte de contar con una introducción donde se nos pondrá en antecedentes. Un programa que, sin duda, hará las delicias de los amantes de los combates en el espacio.

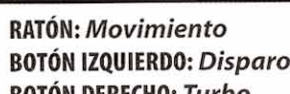
Requerimientos Mínimos

SO: ***Windows 95***
CPU: ***Pentium 90***
RAM: ***16 MB***
ESPACIO EN DISCO: ***40 MB***
VÍDEO: ***Tarjeta aceleradora 3D y controladores Direct 3D***

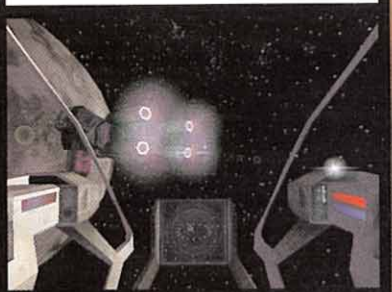
D E M O







RATÓN: ***Movimiento***
BOTÓN IZQUIERDO: ***Disparo***
BOTÓN DERECHO: ***Turbo***



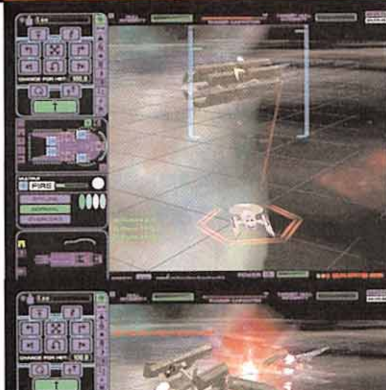
Star Trek. Starfleet Command

Cualquier "trekkie" que se precie disfrutará con esta demo de «Starfleet Command» donde podrán ponerse al mando de toda una flota estelar para derrotar al enemigo sea este de la raza que sea. En la demo incluida en el CD-ROM de este mes sólo es posible jugar con la Federación o con los Klingon para que os hagáis una idea de las posibilidades que ofrece este juego.

Requerimientos Mínimos

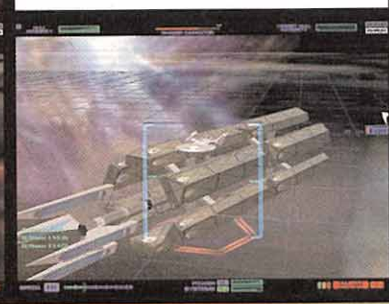
SO: ***Windows 95***
CPU: ***Pentium 200***
RAM: ***32 MB***
ESPACIO EN DISCO: ***64 MB***
VÍDEO: ***Tarjeta compatible con Direct3D DirectX 6.1***

D E M O



CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: ***Todos los comandos disponibles.***



Warhammer 40.000: Rites of War

La saga «Warhammer» continúa con este último título «Rites of War». En esta entrega, asumiréis el papel de líder de los Eldar, una raza en declive. Tendréis que conseguir que vuestra cultura avance y se extienda por todo el universo conocido. La combinación de estilo de juego basado en turnos con el exuberante universo de «Warhammer 40.000» hace que esta demo sea una auténtica delicia de jugar.

Requerimientos Mínimos

SO: ***Windows 95***
CPU: ***Pentium 200***
RAM: ***64 MB***
ESPACIO EN DISCO: ***60 MB***
VÍDEO: ***Tarjeta PCI con 2 MB***

D E M O

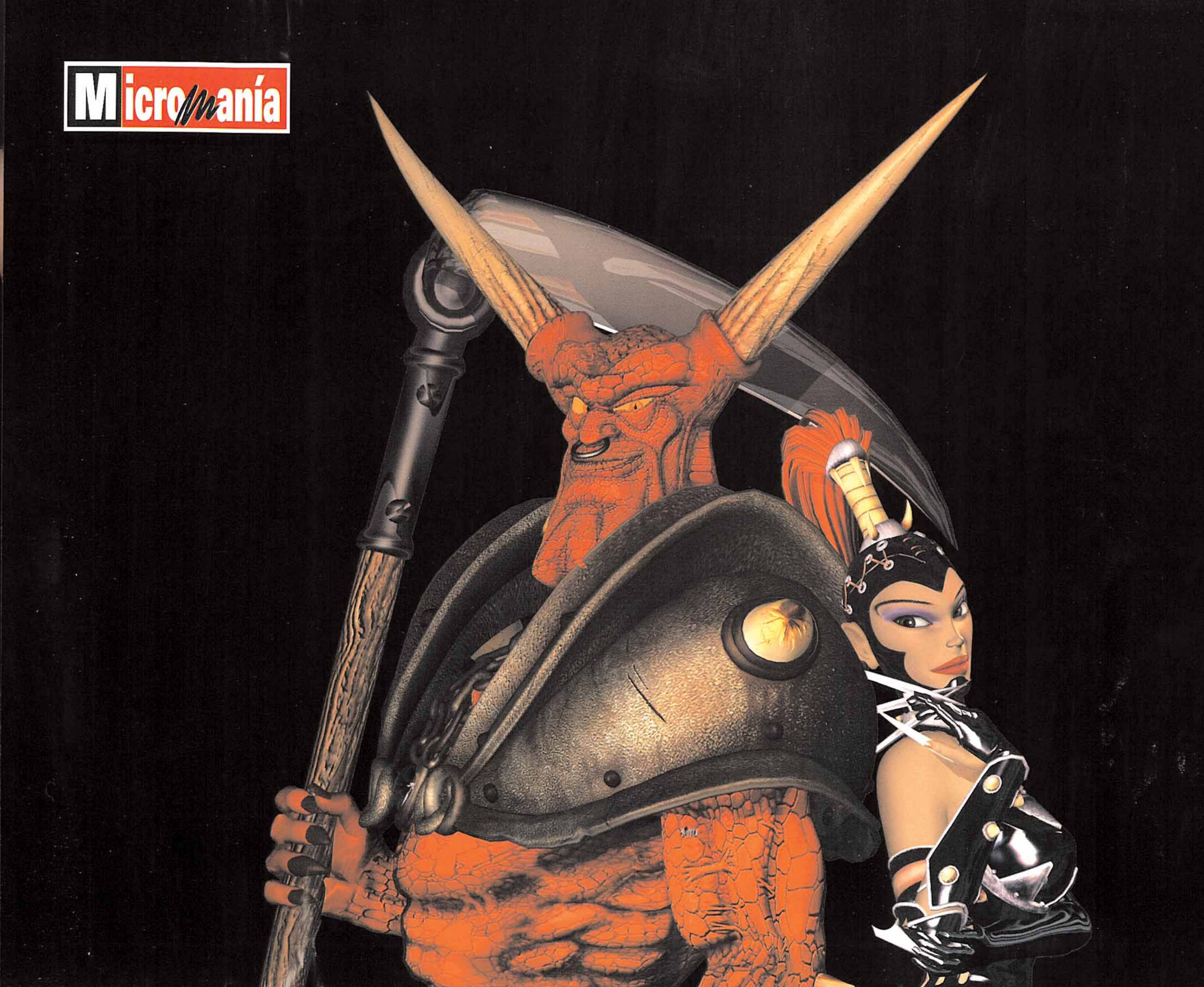




CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: ***todos los comandos disponibles.***




Micromanía




DUNGEON
KEEPER 2



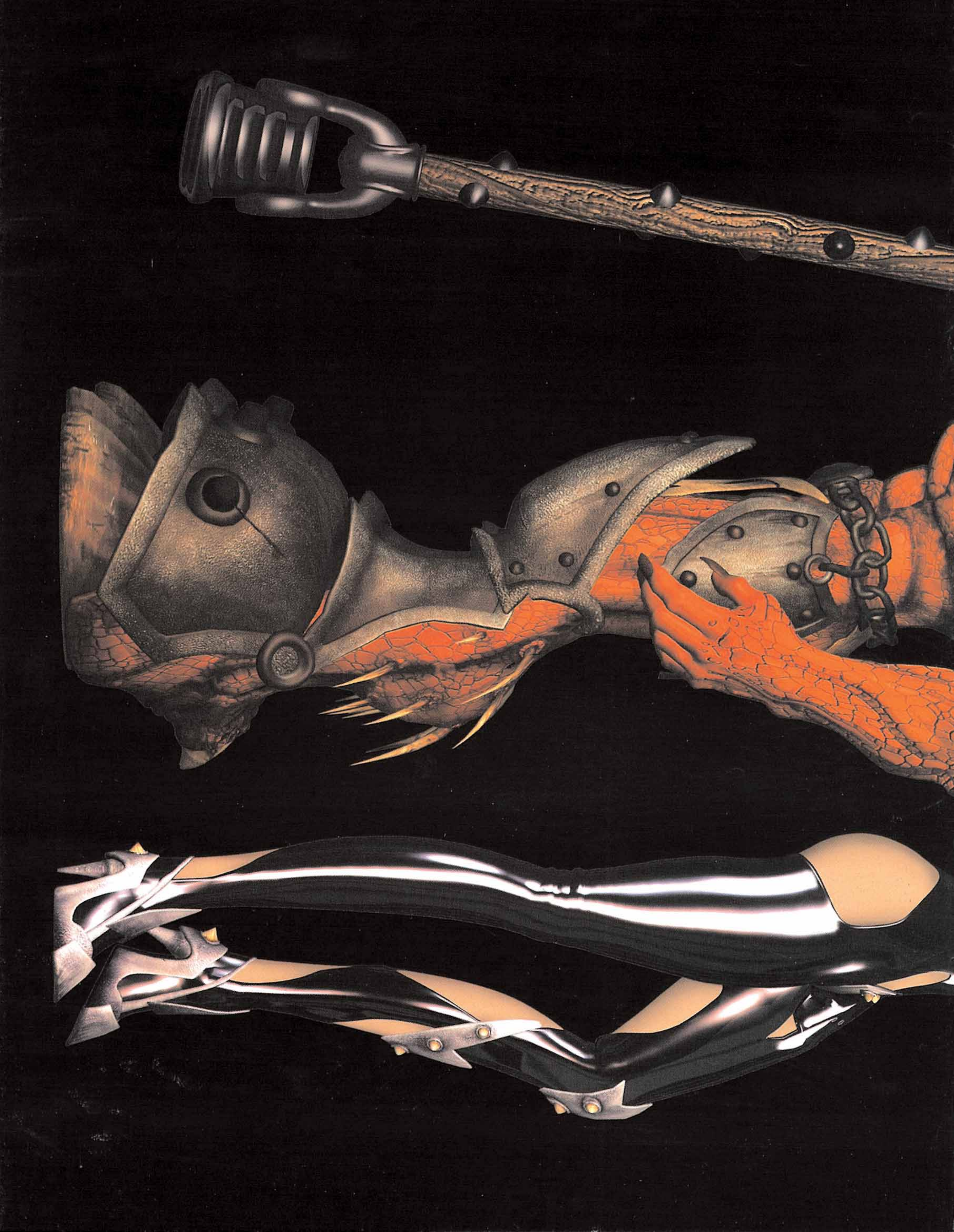


Micromanía


Micromanía



DUNGEON KEEPER 2



Ancient Conquest

DEMO

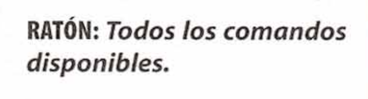
El programa «Ancient Conquest» es un juego de estrategia basado en la mitología griega. El objetivo es recuperar el Vellocino de Oro y llevarlo de vuelta a casa para que traiga suerte y así poder salvar a todo un país asolado por la destrucción. Sin embargo, para conseguirlo, primero hay que acumular suficientes recursos y sabiduría para construir el mítico barco Argo. Además, una miríada de seres mitológicos se encargarán de hacer más laboriosa nuestra tarea.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 133*
RAM: *16 MB*
ESPACIO EN DISCO: *62 MB*
VÍDEO: *Tarjeta SVGA de 16 bit*
DirectX 6



CONTROLES BÁSICOS:



RATÓN: *Todos los comandos disponibles.*



PREVIEWS

Heavy Metal F.A.K.K. 2

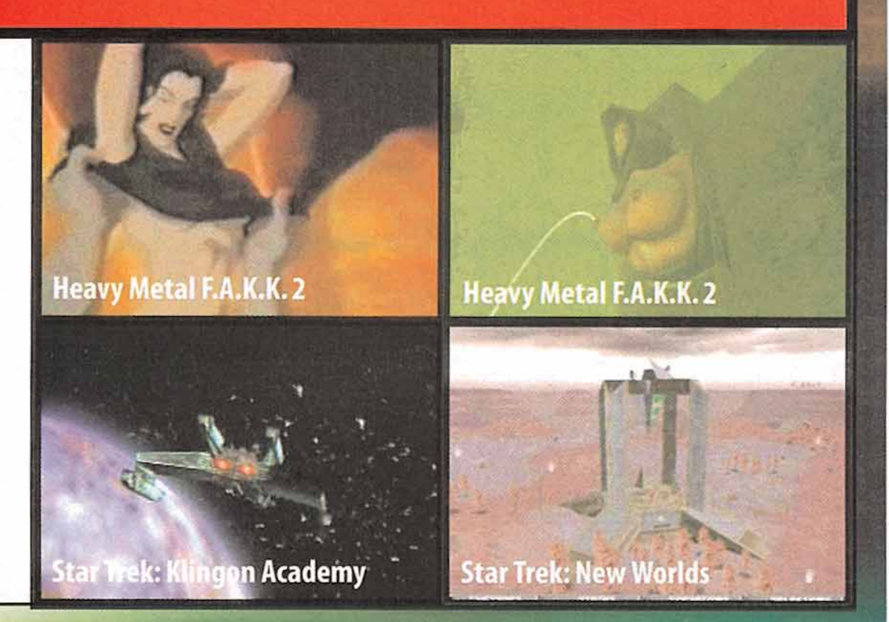
El juego «Heavy Metal F.A.K.K. 2» lo es basado en una popular serie de comics. En el vídeo que incluimos este mes podréis apreciar, no sólo el aspecto del juego, sino también algunas secuencias de la película de dibujos animados que se está realizando.

Star Trek: Klingon Academy

Os ofrecemos una preview en formato MPG de «Klingon Academy», un juego de combate espacial ambientado en la popular saga «Star Trek». Para visualizar correctamente este vídeo es imprescindible tener instalado un descompresor MPEG.

Star Trek: New Worlds

En «New Worlds» tendremos un juego de estrategia ambientado en el universo «Star Trek» que permitirá al jugador expandirse por el universo jugando con cualquiera de las razas de la popular saga. Para visualizar correctamente este vídeo es imprescindible tener instalado un descompresor MPEG.



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Star Trek: Klingon Academy

Star Trek: New Worlds

PREVIEWS

Messiah

Os ofrecemos una preview en formato MOV de «Messiah». Este programa será un juego que promete llevarse la palma en cuanto a dosis de originalidad y humor se refiere. En «Messiah» el jugador adopta el papel de un ángel enviado a la tierra con la capacidad de introducirse en el alma de cualquier ser viviente, con el fin de salvar todas las almas perdidas que pululan por la Tierra.

Unreal: Tournament

En este vídeo podréis apreciar la excelente calidad gráfica de «Unreal: Tournament», un título exclusivamente diseñado para jugar en modo multijugador que promete ser toda una bomba. Mientras esperamos el lanzamiento de «Unreal: Tournament», os ofrecemos este vídeo en formato MOV para ir poniendo los dientes largos.



Messiah

Messiah

Unreal: Tournament

Unreal: Tournament

Solución Interactiva Star Wars. Episodio I: Racer

La Solución Interactiva de este mes es ligeramente distinta que la de otros meses. Si la ejecutáis los encontraréis con una detallada descripción de los distintos circuitos, pilotos y pods presentes en el juego, así como trucos para obtener mejores resultados.

Actualización M.I.A. 1.02

Con esta actualización podréis jugar a «M.I.A.» de manera más rápida en partidas multijugador. Además, añade el modo capturar la bandera.







Actualización X-Wing Alliance 2.02

Añade la posibilidad de grabar las misiones para su posterior análisis al modo del «X-Wing» original. Corrije algunos fallos y añade soporte para sonido Aureal3D.

Niveles para Unreal y Quake II

En el subdirectorio NIVELES del CD-ROM encontraréis nuevos mapas para «Unreal» y «Quake II».







Wild Wild West

De la mano de los creadores de «Men in Black», nos llega esta alocada comedia que transcurre en el Oeste aunque con ciertos tintes futuristas. Will Smith encarna al protagonista de la película y tendrá que enfrentarse a un maligno Kenneth Branagh que usará todas las estrafalarias armas a su alcance para salirse con la suya.

Wing Commander

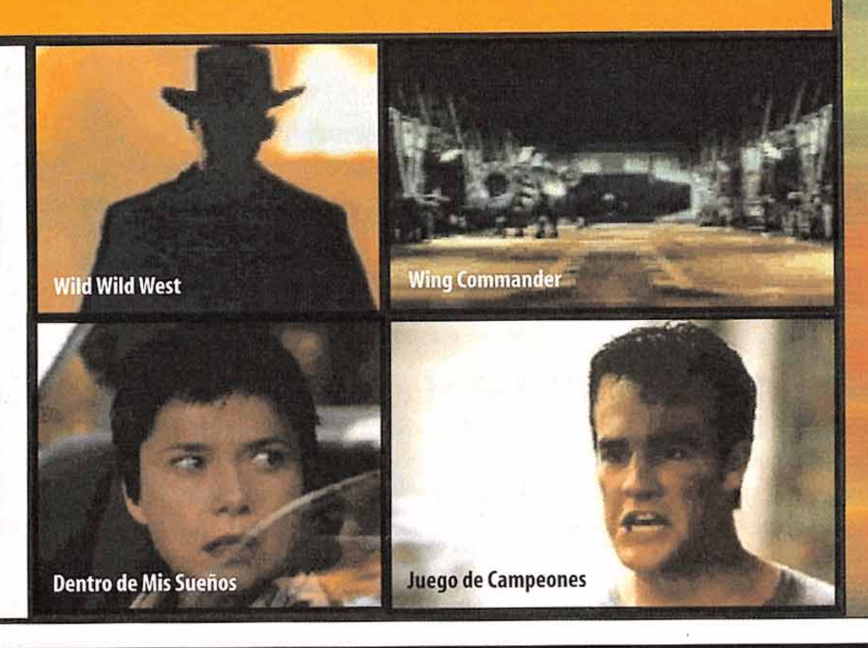
Lo normal es que a partir de una película se hagan cientos de juegos, sin embargo, a veces sucede lo contrario. Esto es exactamente lo que ha pasado en el caso de «Wing Commander». Debido al tremendo éxito de la conocida serie de juegos, al final se ha llegado a realizar una película basada en los juegos.

Dentro de mis sueños

Un siniestro personaje se dedica a cometer los más atroces asesinatos. Lo malo es que la protagonista de la película sueña con los crímenes antes de que su autor los cometa. Esta es el interesante argumento de «Dentro de Mis Sueños», un thriller que promete mantener al espectador pegado a la butaca hasta el final.

Juego de campeones

La película «Juego de Campeones» narra la historia de un jugador de fútbol americano que se ve obligado de forma inesperada a liderar el equipo en el que juega. Esto le causará una larga serie de problemas debido a que lo que realmente desea es dejar el fútbol y empezar una carrera en la universidad.


Wild Wild West
Wing Commander
Dentro de Mis Sueños
Juego de Campeones

Punto de Mira

- Compañía: **ANGEL STUDIOS/ MICROSOFT**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



Para el gigante del soft mundial, los videojuegos siguen siendo como una espininita clavada que se están sacando a costa de una campaña muy, muy agresiva en el software de entretenimiento. De la mano del prestigioso equipo de Angel Studios, continúa la saga «Madness» con alegoría al tráfico urbano dedicada especialmente a los que todos los días sufren los atascos de su gran ciudad, porque en esta simpar versión informática de Chicago, la diversión reemplaza al agobio a través de una fantástica ambientación urbana, coches de película y modos de juego que elevan la adicción al límite de lo humanamente tolerable.

Procesador: 200 MHz • Disco duro: 300 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta aceleradora 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	90

La suntuosa recreación del tráfico urbano es la más real lograda hasta el momento. No hay repeticiones y el sonido se limita a cumplir. La variedad de vehículos con muy diferentes comportamientos y los distintos modos de juego aseguran una altísima adicción.

puntuación total **85**



Midtown Madness

Leyenda urbana

Tal vez por ser un escenario que normalmente es sinónimo de tensión y nerviosismo, la gran ciudad no ha disfrutado de la importancia que debería tener dentro del mundo del software lúdico, porque tiene elementos de sobra para convertirse en la palestra ideal de un arcade. Y sino que se lo pregunten a los miles de conductores que cada día deben enfrentarse a las maniobras de taxistas, motocicletas, autobuses, y a los que tienen carnet de la tómbola. Sí, todos los conductores somos eternos aspirantes a la colisión, y muchas veces se producen esos piques que debemos abandonar al imaginarnos el futuro presupuesto del chapista.

Hasta la fecha, la serie «Carmageddon» ha sido el mejor alivio para rebajar esta frustración, pero la verdad es que los frágiles peatones no suelen tener la culpa y nos quedábamos con las ganas de darle su merecido a los que piensan que el volante es para girarlo cuando haga falta y se preguntan para que servirá esa palanquita donde dice "intermitentes".

Por fin ha llegado el juego para tomarse cumplida venganza y, porqué no, para hacer un poco el loco al volante mientras la policía estrecha el cerco por doquier y las esquinas y calles de la metrópolis forman un circuito donde los continuos obstáculos e imprevistos disparan la adrenalina. Nos referimos, claro está, a «Midtown Madness».



Tal vez para evitar las críticas que han recaído sobre «Carmageddon», en Microsoft han decidido que los peatones sean intocables.

Los coches controlados por el ordenador hacen gala de una IA asombrosa, son capaces de esquivarnos como anguilas, pero ellos también se equivocan.

> La multiplicidad de los diversos modos de juego es uno de los grandes aciertos de «Midtown Madness»

Los callejones ocultos son el sistema perfecto para dar esquinazo a la policía, pero hay que llevarles ventaja para que no vean cómo hacemos el giro.

VARIEDAD

Junto al intrínseco atractivo de conducir en estado salvaje por un entorno tan civilizado como la urbe de Chicago, es la multiplicidad de modos de juego uno de los grandes aciertos de «Midtown Madness». Nos explicamos; en el modo "cruise", podréis dar tranquilamente vueltas por la ciudad para ir memorizando el extenso mapeado, la policía suele hacer la vista gorda. En "Race" se trata de una carrera normal y corriente, con el tráfico y la policía incordiando a más no poder, es decir, al estilo «Need for Speed». "Checkpoint" propone un cambio de estrategia, el objetivo es llegar el primero a los puntos de control. "Circuit Races" limita las carreras a un recorrido determinado, casi siempre caprichoso y repleto de trampas. Por último, "Blitz Races" es



Dar marcha atrás para destrozar los coches de la policía es un buen método para acabar con la persecución y de paso deleitarse con los portentosos efectos de demolición.



Cuando saltéis sobre el puente levadizo en subida de 45°, podréis disfrutar con las vistas.



Aunque parezca que así es, no siempre estarán las calles tan vacías de tráfico.



A pesar de que podemos meternos por las aceras, los peatones nos esquivarán siempre.



Intentar saltar un puente levadizo cuando esté abierto no es una tarea especialmente sencilla.

El escenario de Chicago es el principal protagonista y el factor más determinante para enganchar al jugador



Ciertos efectos visuales simulan a la perfección el uso de un "enviroment mapping" auténtico.

el más difícil todavía, puntos de control repartidos por una ruta infernal en todos los sentidos. Todo esto por lo que respecta a jugar contra el ordenador, los modos multijugador aún aportan mucha más variedad, con una misión de cine; encontrar un lingote de oro y llevarlo hasta el banco. Al más mínimo toque, el lingote cae al asfalto y puede recogerlo cualquiera. Ladrones contra policías, y es posible elegir cualquiera de los dos bandos. Lo dicho, diversión a raudales.

Aunque el impresionante escenario de Chicago es el principal protagonista y el factor más determinante para enganchar al jugador, los diez vehículos disponibles también ofrecen tal cantidad de formas y estilos de pilotaje que cada uno supone prácticamente un juego por sí mismo. Un utilitario maniobrable y apto para los callejones como el Volkswagen New Beetle, un enorme Cadillac que ofrece equilibrio entre potencia y aguante, una furgoneta Ford perfecta para todos los terrenos, un camión devastador, un coche de la policía preparado para cualquier cosa, un prototipo de 600 caballos para arrasar en la autopista, una autobús urbano tan pesado y lento como imparable, un Ford Mustang V8 para los ases del volante... El comportamiento está perfectamente definido, y en el máximo nivel de dificultad, la conducción es sensible a las prestaciones reales de los vehículos, mientras el Ford Mustang V8 es un pura sangre a domesticar, el Cadillac va como la seda, la furgoneta es una incógnita cuando se bloquea el freno de mano, y el autobús o el camión requieren paciencia y una actitud muy diferente.

Con semejante colección de carrocerías es imposible aburrirse por falta de originalidad, y acabar el juego en todas ellas es un desafío que exige destreza, práctica y un perfecto entendimiento con las peculiares características de cada máquina.

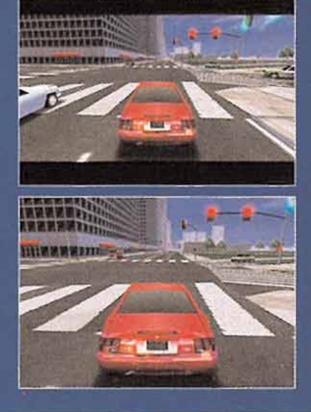
SOBRE TODO, ADICCIÓN

Para recrear el casi infinito número de detalles de una ciudad como Chicago, «Midtown Madness» recurre a un recargado diseño poligonal, algo basto pero muy efectivo, sobre todo debido al magnífico esquema de distribución de todo el mapeado. La aplicación de las texturas es correcta y sin concesiones al exceso artístico, lo que hubiera requerido una potencia de render colosal. Con todo, las acertadas texturas de asfaltos y pavimento, la multiplicidad de estilos gráficos según las diversas zona de la ciudad, el tratamiento de la luz con una espectacular iluminación nocturna, las transparencias en semáforos y farolas, y los efectos visuales en los multitudinarios accidentes, elevan la categoría visual a límites muy por encima de lo criticable.

La sensación de velocidad es correcta y hasta se le puede pedir más intensidad, pero el engine en Direct3D tira mucho del procesador y en 1 024x768 sólo un Pentium III o una aceleradora 3D de última generación podrán mover los polígonos con soltura. La simplicidad de un sonido estéreo que no está a la altura de los modernos sistemas 3D, la injustificable y triste ausencia de repeticiones, la inadecuada perspectiva exterior y los vehículos que a pesar de ser impresionantemente deformables en los impactos aparentan ser coches de juguete, integran la lista de demandas que impiden a «Midtown Madness» ser la obra maestra que merece por su increíble jugabilidad y un concepto lleno de aciertos.

A.T.I.

En formato panorámico, mejor que en pantalla ancha



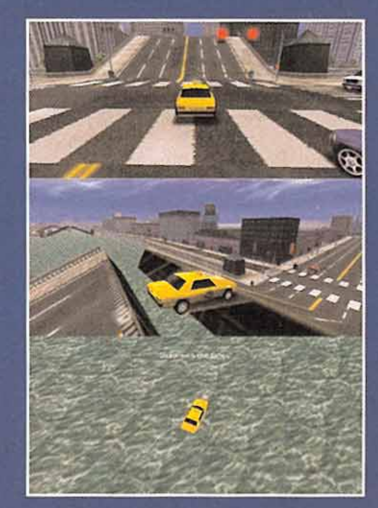
No hay mejor prueba que comparar estas dos imágenes que acompañan al texto. Ambas están tomadas en el mismo punto, pero una en formato panorámico y la otra en pantalla ancha. Sí, son molestas las barras negras y la disminución de la ventana, pero en "scope" la visibilidad aumenta por los cuatro costados, y en cualquiera de las perspectivas disponibles ofrece más posibilidades de anticipar los giros, de esquivar los obstáculos, ver las maniobras de la policía, etc. Los afortunados poseedores de una tarjeta gráfica con salida de TV con la correspondiente pantalla 16:9 van a disfrutar de lo lindo.

Conoce la ciudad como si fueras taxista



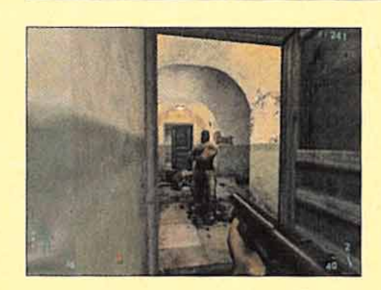
Aquí tenéis el mapa de Chicago. Al principio tendréis que recurrir a él muy a menudo, pero la clave está en aprendérselo de memoria cuanto antes, no se pueden ganar carreras o esquivar a la policía si se está pendiente del mapa y se aparta la vista del parabrisas. En las carreras es indispensable descubrir los atajos que permiten llegar antes a la meta o a los puntos de control. Cuando la policía se pone pesada, un túnel o un buen callejón sin salida sirve para darles esquinazo. En cualquier modalidad de juego pronto descubriréis que un conocimiento exacto del trazado es lo más importante, incluso es preferible sacrificar velocidad y destreza al volante, por una completa imagen fotográfica del mapa.

Mención especial requieren los múltiples puentes levadizos sobre las rías del lago Michigan, el obstáculo rey en «Midtown Madness». El mecanismo de elevación y descenso es sorprendentemente rápido, y sólo requiere tres segundos llegar a la posición más vertical. Los semáforos y las barreras avisan del peligro, pero normalmente, si tenéis el insaciable espíritu de la victoria, no habrá más remedio que pisar a fondo y arriesgar. Con coches deportivos es fácil superar la cuesta con la suficiente velocidad como para dar el impulso necesario para caer al otro lado, pero es un suicidio intentarlo con camiones, autobuses, furgonetas o coches algo ajustados como este taxi. Suponiendo que bajo el capó llevéis una buena caballería, también es preciso calcular el momento justo, porque de lo contrario el descenso puede destrozar los bajos.



Punto de Mira

- Compañía: **XATRIX/ACTIVISION**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**



Por fin tenemos en nuestras manos la versión final de «Kingpin», otro juego más que se suma a la nómina de los que utilizan como base los algoritmos que dieron vida a «Quake II» para darle su propio toque personal. Y hay que reconocer que el motor de «Quake II», a pesar del tiempo transcurrido desde su aparición, sigue demostrando su poder y versatilidad.

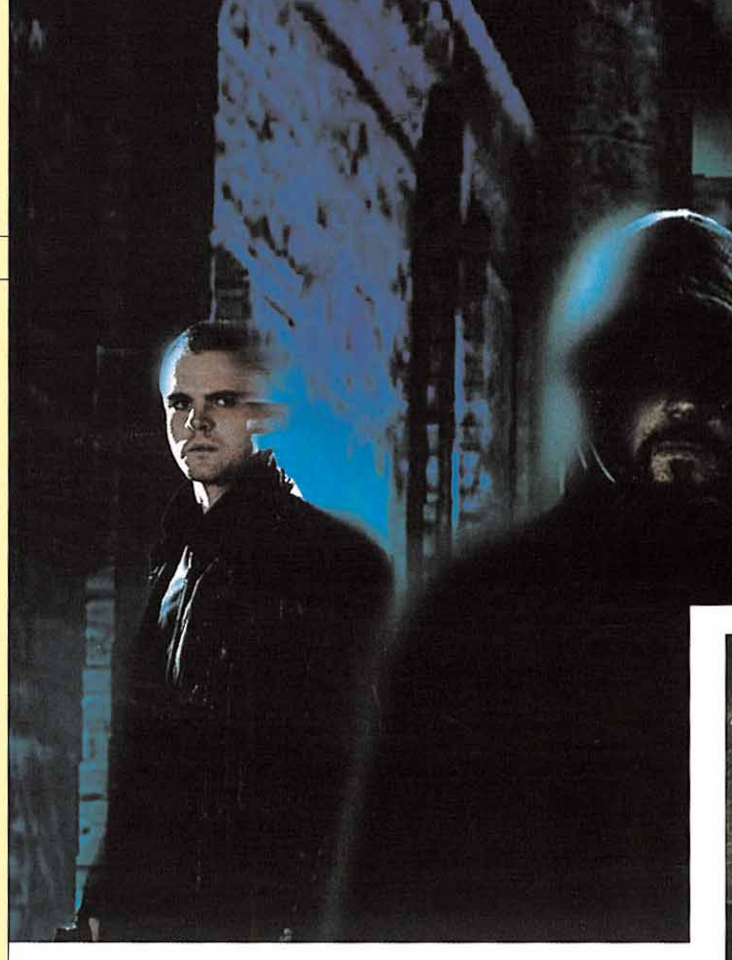


Procesador: Pentium II 233 MHz • Disco duro: 574 MB • RAM: 64 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (Internet, LAN vía TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	90

La vuelta de tuerca definitiva al motor de «Quake II», que demuestra una vez más que en las manos adecuadas pocos pueden hacerle frente. Los elevados tiempos de carga pueden llegar a desesperar al más paciente y rompen la tensión en determinados puntos. El sistema de interacción con los personajes es un gran logro, que seguro que muchos copian a partir de ahora.

puntuación total **90**



Entre misión y misión podremos ver diversas escenas animadas que irán ampliando y clarificando aspectos de la interesante trama de «Kingpin». Una lástima que las voces estén en inglés y que, además, la jerga utilizada resulte tan difícil de comprender. Un suspenso para la distribuidora por no decidirse a traducir este estupendo juego.

Kingpin: Life of Crime

Aprendiz de gángster

La perfección arquitectónica, los increíbles efectos de luz en tiempo real, el desplazamiento suave, la solidez de las texturas... todo esto sólo lo puede generar un motor genial, pero elevado a la máxima potencia, como han hecho los programadores de «Kingpin». Porque técnicamente, a pesar de partir de una base conocida y probada, es superior a cualquier otra cosa actual –excepto «Quake 3»–.

AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

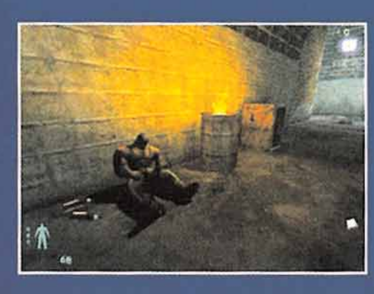
El juego comienza con una escena en la que el protagonista –nosotros– recibe una soberana paliza de unos tipos y luego se levanta con ganas de venganza. El objetivo: formar una banda de gángsters con la que tomar el control de los bajos fondos. Porque la ambientación de «Kingpin» parece sacada directamente de cualquier película de gangsters de los años 20. Todos los escenarios que recorremos resultan reales –un gueto, las alcantarillas, apartamentos situados junto a la vía del tren, etc.–, al igual que el vestuario de los personajes que vamos encontrando.

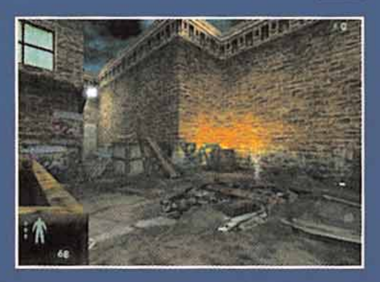
Mención aparte merece el realismo con que se ha dotado a los delincuentes, soplones, matones y demás gente de mal vivir que pueblan el universo de «Kingpin». La cuidadosa aplicación de texturas les da una apariencia impresionante –no tenéis más que mirar las pantallas que ilustran el artículo–. Pero el realismo no se limita a escenarios y personajes, sino que toda la crudeza y violencia de ese submundo se ha plasmado con precisión: los personajes, por ejemplo, tienen una segunda capa de texturas –pain skin– dedicada exclusivamente a mostrar el resultado de los golpes que les propinemos. Así de dura es la cosa. Si, por ejemplo, les atizamos en la cara, veremos cómo aparecen hematomas y sangre por toda la zona, cosa que también ocurre si les metemos un poco de plomo en el pecho o en uno de los brazos.

EL MÁS REALISTA

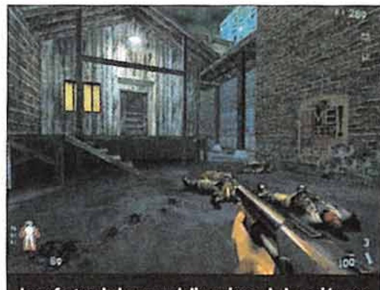
Ningún otro arcade anterior, ni siquiera «Half-Life», logra alcanzar las cotas de inmersión de «Kingpin». Sencillamente porque es el más realista de cuantos han aparecido. El punto donde este juego de Activision marca la diferencia es en la implementación de un sistema de interacción con los personajes, mediante el que de una manera sencilla podemos comunicarnos con ellos para obtener objetos, información e incluso contratarlos para que formen parte de nuestra propia banda. Ya habíamos visto algo similar en «Half-Life», donde podíamos pedir ayuda a científicos y policías para que nos ayudasen, pero en «Kingpin» las posibilidades son mucho

La dura vida en la ciudad





La ambientación del juego es de lo mejorcito que hemos visto. El virtuosismo gráfico es el resultado de exprimir el engine de «Quake II» hasta sus últimas consecuencias. Todo el juego se desarrolla en paisajes urbanos del más bajo nivel social: suburbios, guetos, bloques de apartamentos de la más baja estofa, etc. Es de lo más real... y muy peligroso.



Los efectos de luces, y el dinamismo de la acción son las principales bazas de «Kingpin», aunque podríamos agotar páginas y páginas relatando excelencias.

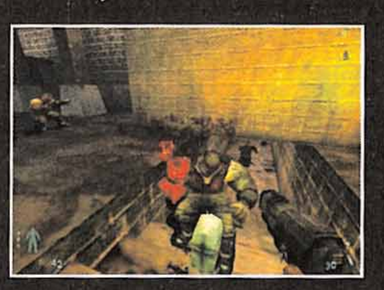


En cuanto la gente nos vea con un arma en las manos se volverán peligrosos y algunos intentarán acabar con nosotros, mientras otros huirán.



Los personajes están tan bien realizados a base de miles de polígonos, que nos resultará difíciles de distinguir de una película.

La ley del más fuerte





Por si no nos creéis del todo cuando decimos que «Kingpin» es duro, echad un vistazo a estas pantallas. La sangre es el elemento que aparece con más frecuencia durante el juego, y gracias a la doble capa de texturas de los personajes –la llamada "pain skin"– observaremos en ellos el efecto de nuestros golpes. Incluso podemos seguirle la pista a un enemigo herido por el rastro de sangre que va dejando. Lo dicho, ¡sólo para adultos!

Los enemigos más molestos de todos los que vais a enfrentaros son ¡las ratas! Están por todas partes y os morderán en cuanto os descuidéis.

Los pobladores del mundo de «Kingpin» reaccionarán de distinta manera según llevemos en la mano un arma o no.

La ambientación, la perfección arquitectónica, los increíbles efectos de luz... Todo, absolutamente todo es genial en «Kingpin», salvo su traducción

mayores. Porque, además, se ha desarrollado un sistema de reacciones para la IA de los personajes, de tal manera que actuarán de una manera u otra en función de nuestras intenciones. Por poner un ejemplo ilustrativo, imaginemos que, dando vueltas por el suburbio, vemos a un tipo que está a la entrada de un bar. Bajamos el arma para que no se asuste (!) y no salga corriendo y pulsamos la tecla de comunicación positiva, en la que hablamos de manera moderada. El tipo resulta ser un indigente sin malas intenciones que alquila sus servicios por $10 dólares. Si disponemos de esa cantidad, volvemos a pulsar la tecla de comunicación positiva y ¡ya es nuestro! Ahora podemos utilizarlo para cargarnos a algunos matones que no nos dejen pasar a otra localización o imponer la ley del terror en el gueto. La elección es nuestra.

La temática de este juego lo hace exclusivo para adultos, cosa que no tiene nada de malo si pensamos que el mercado tiene un amplio abanico de títulos educativos y destinados a otras edades y muy pocos parecen pensar en los intereses de los jugadores de mayor edad.

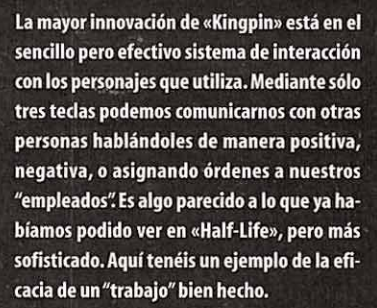
SIEMPRE HAY UN PERO

El mayor –por no decir casi el único– defecto del juego son los elevados –de verdad, muy elevados– tiempos de carga entre fase y fase, y a veces dentro del mismo nivel. Junto a esto, hay que mencionar los enormes requerimientos del sistema, probablemente los más exigentes en cualquier juego actual. Nosotros hemos probado «Kingpin» en un PII a 350 con una Voodoo3 a una resolución de 1 024x768 y con todos los efectos posibles al máximo y hemos obtenido como resultado continuos saltos y ralentizaciones. Esto quiere decir que disfrutar de todas las posibilidades reales de «Kingpin» es un lujo al alcance de muy pocos, ya que ni siquiera la última generación de tarjetas puede sobrepasar las resoluciones normales con una tasa de frames aceptable en este juego.

Por último, reseñar que merecería con probabilidad una nota mayor, pero la decisión de la distribuidora de no localizarlo a nuestro idioma ha impedido que la lleve, ya que el inglés que utiliza es muy complicado y se pierde gran parte de la innovación que supone poder interactuar con los personajes que vamos encontrando. Decisiones así, o como la que han tomado varias cadenas de tiendas en Inglaterra a propósito de no tener en stock el juego «Mortyr» porque en su caja aparecen alusiones al nazismo, son cosas que no podemos entender, ya que el único perjudicado al final es el jugador.

R.J.N.

Órdenes son órdenes



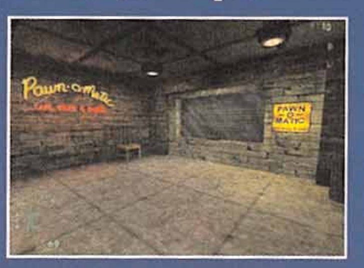
La mayor innovación de «Kingpin» está en el sencillo pero efectivo sistema de interacción con los personajes que utiliza. Mediante sólo tres teclas podemos comunicarnos con otras personas hablándoles de manera positiva, negativa, o asignando órdenes a nuestros "empleados". Es algo parecido a lo que ya habíamos podido ver en «Half-Life», pero más sofisticado. Aquí tenéis un ejemplo de la eficacia de un "trabajo" bien hecho.



Sólo para adultos

La instalación del juego ya nos pone sobre aviso: estamos a punto de introducir en nuestro disco duro un juego de temática totalmente adulta. La ambientación, el descarado lenguaje barriobajero y sobre todo la cruda ambientación de que hace gala «Kingpin» no es apto para todas las edades, y así lo dejan claro los programadores con un aviso destinado a tal fin. Pero eso no significa que los que no sean mayores de edad no puedan disfrutar de las excelencias de «Kingpin», ya que se ha incluido una segunda opción de instalación donde se eliminan todos los elementos "maduros" del juego. Nuestro consejo es que respetéis ese aviso, porque el juego es duro de verdad.

Cambio, vendo, compro



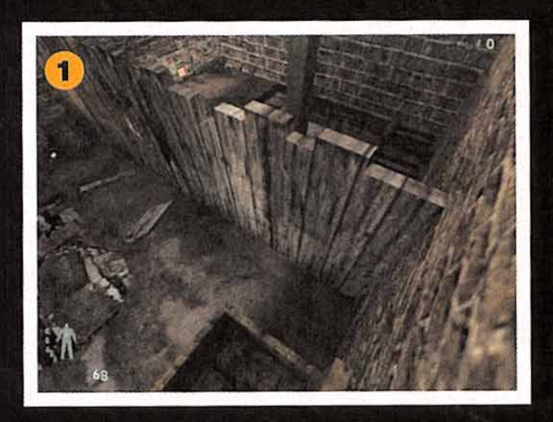


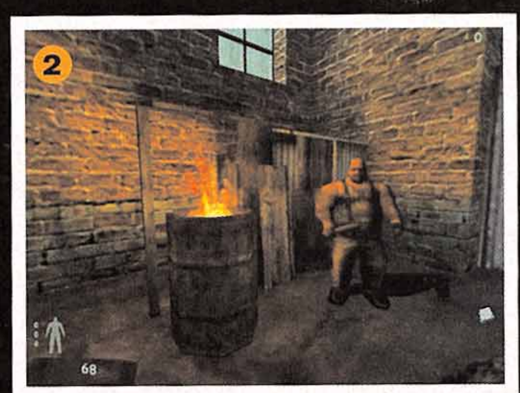
En «Kingpin» podemos encontrar armas, protecciones corporales munición en distintas localizaciones, pero no es lo habitual. Al igual que en la vida real no vamos andando por la calle y de repente vemos una Magnum tirada en el suelo, en el mundo de este juego se ha intentado recrear esa realidad. Por eso, si queremos municiones y armas hay que quitársela a la gente que eliminamos o podemos comprarlas en cualquiera de los Pawn-O-Matic que hay distribuidos por los niveles. Esta curiosa tienda está protegida totalmente de cualquier intento de robo, y en su interior podemos comprar, cambiar o vender cualquier artículo que necesitemos, como mejoras para nuestra arma o un casco para protegernos de los golpes dirigidos a la cabeza, por poner dos ejemplos.

Kingpin. *Life of Crime*

«Kingpin» es un juego altamente inmersivo que, además de proponernos un mundo donde sólo sobreviven los más duros, utiliza un idioma en jerga que no es nada fácil de entender, sobre todo porque no está traducido. Seguro que no os viene mal esta pequeña ayuda para pasar los tres primeros niveles e ir cogiéndole la mecánica al juego.

NIVEL 1: **Skid Row**





En cuanto te recuperes de la paliza que te han pegado esos tipos, salta sobre la tapa del contenedor para saltar después al otro lado de la empalizada (1). Baja por las escaleras y coge la munición para la pistola, aunque de momento no la puedes usar. Utiliza las cajas para pasar al otro lado y habla con el primer hombre que te encuentras (2). Te ofrecerá una palanca a cambio de un dólar. Es una buena oferta, pero desafortunadamente no tienes un duro todavía. ¿Cómo lo consigues? En este juego hay que ser muy duro, y es hora de que empieces a serlo. Junto al vendedor hay un chulo con su... ejem... fulana. Se llama Leroy, y tiene muy malas pulgas, por lo que le hables como le hables no harás buenas migas con él. Cárgatelos a los dos y róbales el dinero (pulsa agacharse y usar al mismo tiempo sobre el cadáver). Ellos ya no lo van a necesitar. Ya puedes comprar la palanca y, si eres realmente duro, puedes cargártelo después y recuperar tu dólar. Los negocios son los negocios.

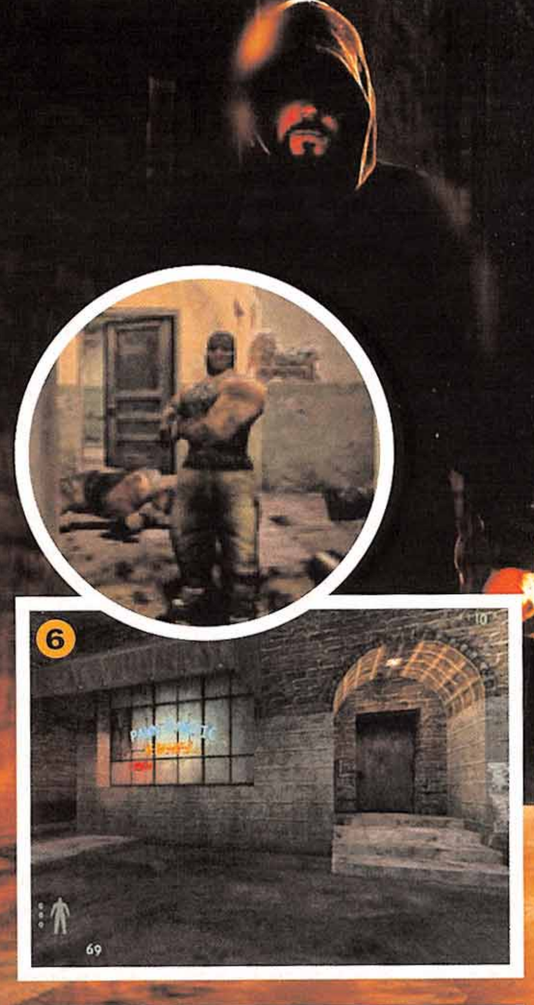
Avanza hasta que el camino se bifurca y ve por la derecha. Ten cuidado con que no te ilumine la linterna y espera a que la radio distraiga a los guardias para correr hacia la segunda puerta a la izquierda (Warehouse B) (3). Abre la siguiente puerta, sube la escalera y coge el dinero que hay escondido detrás de la caja.

Abre la otra puerta y continúa por las escaleras –no olvides coger el medkit que hay en las estanterías de la izquierda– hasta que llegues a donde está el guarida de seguridad. Mátalo, coge la linterna, la botella de whisky y el dinero del guardia (bendito sea) y olvídate de la caja fuerte, porque de momento no tienes la combinación. Junto a ella hay una caja: rómpela y entra por el conducto de ventilación (4). Al final, rompe el panel y déjate caer al suelo. Abre la puerta de la Storeroom A y entra. Dentro hay otro guardia: ya sabes lo que tienes que hacer con él. Después, localiza una caja pequeña con una "M" y muévela (mantén pulsado "activar") para colocarla de tal manera que puedas acceder saltando al conducto de ventilación que está en la pared cercana a la mesa del guardia (5).

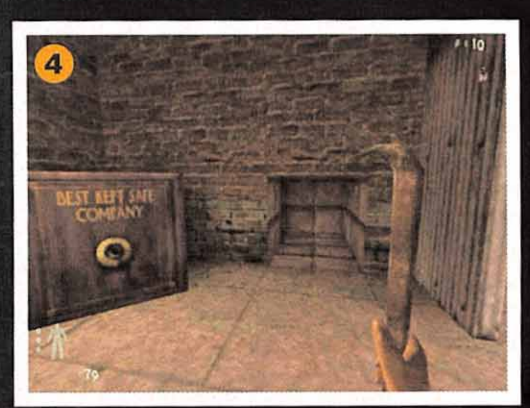
Entra en el conducto y al salir de él caerás sobre una estantería. Antes de dejarte caer, mira a la izquierda y verás una bobina. Cógela y después déjate caer. Coge también la munición de la estantería, sal, sube las escaleras y vuelve al patio donde están los guardias, procurando correr para que no te vean. Esta vez ve a la izquierda –sigue todo recto desde donde vienes– y llegarás al Pawn-O-Matic (6). Activa el interfono de la puerta y entra. Cambia la bobina por una flamante pistola, y compra cualquier cosa que necesites y que tu economía te permita. Luego sal y contrata al tipo que está justo enfrente a cambio de $10. ¡Ya tienes al primer miembro de tu banda!

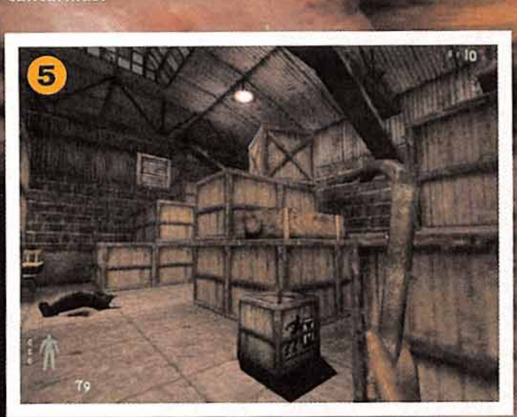
Antes de continuar con la aventura, busca al borracho que estaba tirado cerca de donde comienzas el nivel y ofrécele la botella de whisky a cambio de la combinación de la caja fuerte. Ya sabes: vuelve a donde estaba, ábrela y coge el dinero. En este momento tienes la opción de regresar al Pawn-O-Matic para comprar algunas mejoras para tu pistola. Tu mismo.

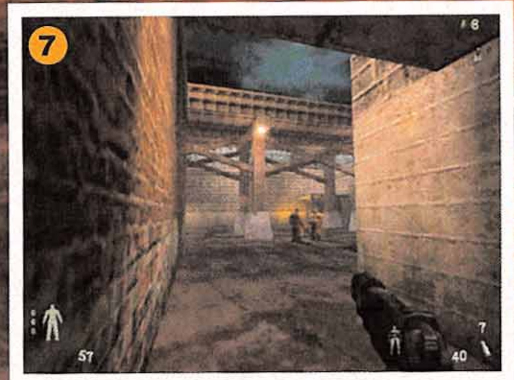
Cuando hayas terminado de todo, dirígete hacia la callejuela que está enfrente del Pawn-O-Matic y cárgate a los matones que están junto a la escalera (7) con ayuda de tu "empleado". Baja las escaleras y te encontrarás en las alcantarillas.











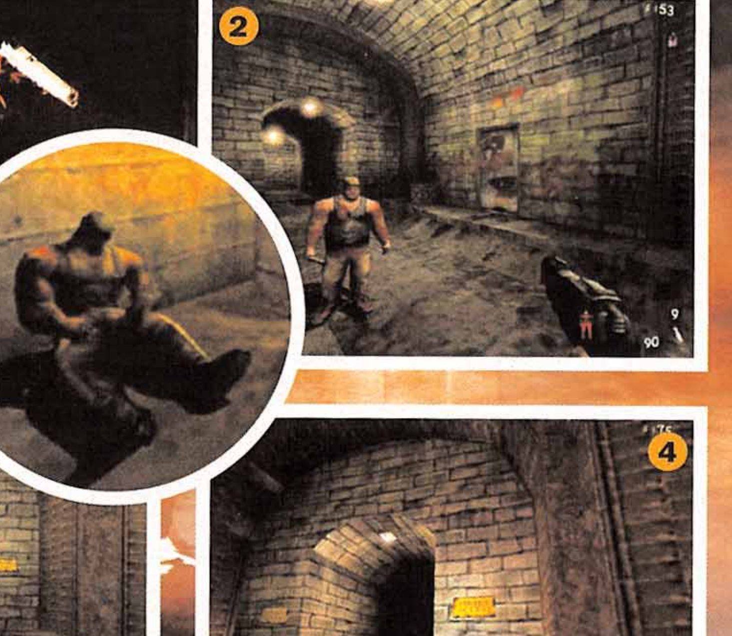
Ningún otro arcade anterior, ni siquiera el mismísimo «Half-Life», logra alcanzar las cotas de inmersión de «Kingpin». Sencillamente, porque es el más realista de cuantos han aparecido hast ahora



NIVEL 2: **Sewers**

Tras abrir las dos puertas y avanzar un poco llegarás a una bifurcación. Te avisamos que este nivel es un laberinto, aunque no demasiado complicado. Sigue nuestras indicaciones y no tendrás problemas para llegar al siguiente nivel en muy poco tiempo. Entra por el camino señalado como "1" (1) y continúa hasta la siguiente encrucijada. Abre la puerta de la derecha (2) y coloca el dedo en el gatillo, porque se acercan problemas en la forma de varios matones. Cárgatelos sin contemplaciones y recoge todo lo que hay dentro: balas, cargadores y medkits. En la estantería hay una maravillosa escopeta. ¡Esto mejora!

Sal de la habitación y no te desvíes hasta llegar a la siguiente bifurcación. Coge la primera a la derecha, luego a la izquierda por donde pone "South R14" (3) y después a la derecha. Por último, ve a la derecha de nuevo (4), sube las escaleras y abre la puerta. ¡Ya estás fuera!



La temática de este juego lo hace exclusivo para adultos debido al contenido gore del juego y a los diálogos subidos de tono

Consejos generales para sobrevivir

- Recuerda que si caminas con tu arma desenfundada, el resto de habitantes del gueto pensarán que buscas camorra y te atacarán o huirán, perdiendo así oportunidades de hacer algún buen negocio. Procura estudiar bien el terreno antes de sacar el alma o golpear a alguien.

- No contrates a un matón si realmente no lo necesitas. A veces, es mejor que memorices su ubicación y que vuelvas a por él cuando te sea totalmente imprescindible. Y de paso, te ahorras unos cuantos dólares, que resulta muy duro ganarlos.

- Repasa con frecuencia el cuaderno de notas (F1) para enterarte mejor de los giros que va dando la trama.

- Puedes curar a tus matones mirando hacia ellos y presionando la tecla de "Orden". Se quedarán quietos y se irán curando poco a poco ellos solitos.

- Cada vez que mates a alguien, no olvides agacharte para vaciar el contenido de sus bolsillos. ¡Unos dólares extra pueden servir para comprar alguna cosilla útil en el Pawn-O-Matic!

- Tómate las cosas con calma y estudia el terreno antes de liarte a tiros, a no ser que se te abalancen encima. Piensa que puedes estar eliminando a alguien que podría haberte ayudado...

- Las ratas son el enemigo más molesto del juego. No malgastes balas en ellas porque son muy rápidas, y procura esquivarlas. Si te quedas mucho tiempo quieto, hay más probabilidades de que te ataque alguna.

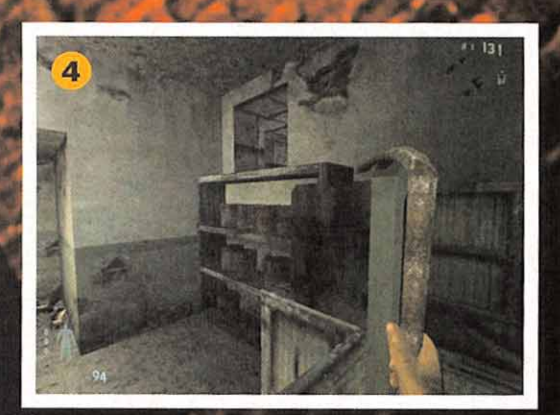
NIVEL 3: The Super

Toma la primera a la derecha –por donde están los escombros– y sigue avanzando hasta llegar al bar de Jax. ¿Ves al hombre que está junto a un perro con cara de pocos amigos y una mujer de mal vivir (1)? Pues tienes que liberarlos a todos de la crueldad de la vida - y de paso, del magnífico reloj de pulsera que porta el hombre. Ahora sube las escalerillas y abre la puerta con el letrero "Danger: Guard Dog" (Cuidado: Perro Guardián) y encañona a los inquilinos antes de que ellos hagan lo propio contigo. Coge las balas, los cargadores y el medkit de la estantería y contempla de paso la moto del garaje. Desgraciadamente, no tiene batería, así que olvídala. Procura no abrir la puerta que está justo al lado de la moto o te atacará otro perro y encima no conseguirás nada a cambio.
Entra en el antro de Jax y paga los malditos 10 dólares al portero para acceder al interior. No olvides que si sacas cualquier arma aquí te atacarán de inmediato. Dentro puedes contratar a dos matones o reservarlos para cuando necesites verdaderamente refuerzos. El gordo del baño (2) te cambiará el reloj que le "aliviaste" al fiambre del perro por una llave para poder continuar (Storehouse Key).
Vuelve hasta la entrada del nivel –recuerda, por el callejón que hay entre los dos edificios– y desde donde comenzaste, sigue recto. Luego ve a la izquierda y busca la "Roof Access Door" (Puerta de Acceso al Tejado). Dentro te espera un poco de acción. Sube las escaleras hasta el cuarto piso (3), cruza por encima del tablón y mueve la caja hasta la puerta para poder saltar al aparato de aire acondicionado.



El realismo con que se ha intentado dotar a los delincuentes, soplones, matones y demás gente de mal vivir que pueblan el universo de «Kingpin», merece ser destacado sobre lo demás

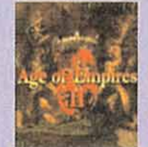
Sobre el tejado encontrarás $25, un medkit y una caja que puedes romper y en cuyo interior hay municiones. Entra por la puerta, toma la primera a la derecha y entra por la puerta marcada como "Maintenance Room" (Sala de Mantenimiento). Hay un medkit y más balas en la estantería de la derecha. Sube por las cajas hasta el conducto de ventilación (4) y avanza por él hasta llegar a la sala donde están reunidos los gángsters que viste en la intro del nivel. Cárgatelos rápidamente antes de que ellos hagan lo propio contigo, "libéralos" del peso del dinero y coge el medkit y la pistola. Avanza sin desviarte hasta el final del pasillo y llegarás a una habitación con un frigorífico. En su interior hay escondidos $100 (5), pero tendrás que eliminar a su dueño, que está en la habitación contigua. Sal del apartamento y vuelve pasillo abajo hasta que tomes la segunda a la izquierda. Rompe los maderos que bloquean la salida con la palanca (6), sal y baja las escaleras. Dirígete a la derecha (encárgate de unos cuantos macarras que no te aprecian demasiado) y entra por la puerta.

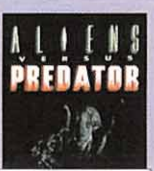


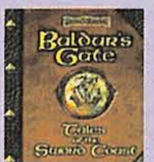




JUEGOS  JUEGOS


AGE OF EMPIRES 2 — 8.990 Pts.

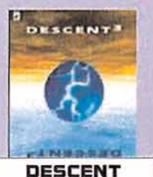

ALIENS VS. PREDATOR — 7.990 Pts.

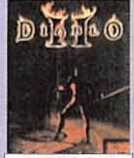

BALDUR'S EXPANSION — 5.990 Pts.

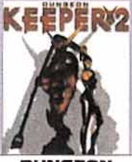

BIRTH OF FEDERATION — 7.990 Pts.


CLOSE COMBAT 3 — 9.490 Pts.


CHAMPIONSHIP MANAGER 3 — 7.990 Pts.

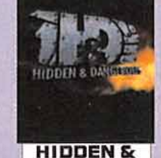

DESCENT 3 — 7.990 Pts.

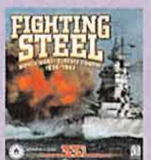

DIABLO 2 (3T-99) — 8.990 Pts.


DUNGEON KEEPER 2 — 8.490 Pts.

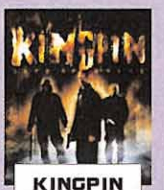

EVERQUEST (ONLINE 3D) — 11.990 Pts.


HEAVY GEAR 2 — 6.990 Pts.

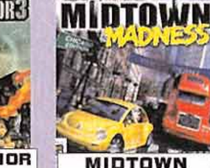

HIDDEN & DANGEROUS — 7.990 Pts.


FIGHTING STEEL — 8.490 Pts.


JAGGED ALLIANCE 2 — 7.990 Pts.


KINGPIN — 7.990 Pts.


MECHWARRIOR 3 — 7.990 Pts.


MIDTOWN MADNESS — 7.990 Pts.


MORTYR — 8.990 Pts.


MIGHT AND MAGIC 7 — 7.990 Pts


OUTCAST — 7.990 Pts.


QUAKE 3 ARENA — 8.990 Pts.

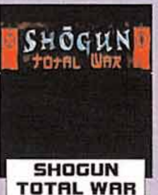


NEED F. SPEED HIGH STAKES — 7.490 Pts.


RITES OF WAR (WARH. 40K) — 8.490 Pts.

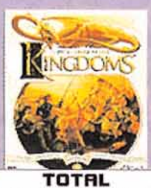

SEVEN KINGDOMS 2 — 8.490 Pts.


ROLLER COASTER TC. — 6.990 Pts.


SHOGUN TOTAL WAR — 8.490 Pts.


TEAM FORTRESS 2 — 8.990 Pts.


C & CONQUER TIBERIUM SUN — 8.990 Pts.


TOTAL ANNHILATION 2 — 8.490 Pts.


ULTIMA ONLINE 2A — 9.490 Pts.

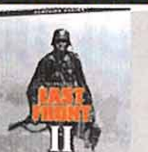
JUEGOS DE ESTRATEGIA MILITAR - WARGAMES


EAST FRONT — 5.990 Pts.


WEST FRONT — 7.990 Pts.


OPERATIONAL ART OF WAR — 6.490 Pts.


OPERATIONAL ART O. WAR 2 — 8.990 Pts.


EAST FRONT 2 — 8.490 Pts.


IMPERIALISM 2 — 7.490 Pts.

PROXIMAS NOVEDADES - OTROS

ARMY MEN 2	7.990 Pt.
BATTLES OF BRITAIN	7.490 Pt.
BATTLEGROUND CHICKAMAUGA	5.990 Pt.
BATTLEGROUND - OTROS ANTERIORES (Del 1 al 8)	4.690 Pt. c/u
EAST FRONT EXPANSION (7 PAISES NUEVOS)	5.990 Pt.
ROAD TO MOSCOW	8.990 Pt.
PANZER GENERAL 3	CONSUL.
NORTH VS. SOUTH	7.490 Pt.
OPERATIONAL ART OF WAR 1 EXPANSION Nº 1	5.990 Pt.
WEST FRONT EXPANSION PACK Nº. 1	5.990 Pt.

SIMULADORES DE VUELO

FALCON 4.0 — 6.990 Pts.


F22 LIGHTNING 3 — 8.990 Pts.


MIG ALLEY — 8.990 Pts.


FLY — 7.990 Pts.


FA-18 SUPER HORNET — 8.490 Pts.


SU-27 FLANKER 2.0 — 8.990 Pts.

MAS NOVEDADES - OTROS - OFERTAS

A10 WARTHOG (JANE'S)	8.990 Pt.
EUROPEAN AIR WAR (MICROPROSE)	5.990 Pt.
FALCON 4 EXPANSION: MIG 29	5.990 Pt.
FIGHTER SCUADRON: SCREAMING DEMONS O.E.	5.990 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 3	8.990 Pt.
JET WARRIOR VIETNAM	8.990 Pt.
LUFTWAFFE COMMANDER	6.990 Pt.
NATION WWII FIGHTER COMMANDS	8.990 Pt.
PRO PILOT 99 (USA y UK)	6.490 Pt.
WWII FIGHTERS (JANE'S)	5.990 Pt.

MAS NOVEDADES

BABYLON 5	8.490 Pt.
BRAVEHEART	7.490 Pt.
CONSTRUCTOR 2	7.990 Pt.
DARK STONE	8.490 Pt.
DRAKAN	7.990 Pt.
DUKE NUKEM FOREVER	8.490 Pt.
FIGHTING STEEL	8.490 Pt.
FLASHPOINT	8.490 Pt.
FLEET COMMAND	7.490 Pt.
GROMADA	7.990 Pt.
HARPOON 99	8.490 Pt.
JAZZ JACKRABBIT 2	4.990 Pt.
HOMEWORLD	7.990 Pt.
MALKARI	5.990 Pt.
MDK2	7.990 Pt.
PANZER ELITE	8.490 Pt.
PHARAOH	8.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.990 Pt.
REQUIEM	6.990 Pt.
REVENANT	7.990 Pt.
SHADOW COMPANIE	7.980 Pt.
SLAVE ZERO	7.990 Pt.
STARFLEET COMMAND	7.990 Pt.
STAR WARS EP1: PHANTOM MENACE	5.490 Pt.
STAR WARS EP1: RACER	7.490 Pt.
THEME PARK 2	8.490 Pt.
ULTIMA 9 ASCENSION	8.490 Pt.

PACKS - EXPANSIONES

2000 NIVELES PARA AGE OF EMPIRES	3.490 Pt.
AGE OF EMPIRES + RISE ROME EXPANSION	8.990 Pt.
ANNO 1602 EXPANSION	5.490 Pt.
BALDUR'S GATE EXPANSION OFICIAL	5.990 Pt.
BALDUR'S GATE + EXPANSION PACK	10.990 Pt.
BLOOD 2 EXPANSION OFICIAL	5.990 Pt.
HEROES OF MIGHT MAGIC 3 EXPANSION	5.990 Pt.
MGPACK9: CIV2+INTERSTATE76+DISCWORL2 +IF22+D.DERBY 2+ADMRIAL SEA BATTLES	5.490 Pt.
GRAND THEFT AUTO + EXPANSION PACK	7.990 Pt.
GRAND THEFT AUTO EXPANSION - LONDRES	5.490 Pt.
HALFLIFE EXPANSION: OPROSING FORCE	5.490 Pt.
HUNTER PACK: DEER + DUCK + R.M. TROPHY + TURKEY + VARMINT + SPORT PARADISE	6.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.990 Pt.
RAILROAD TYCOON 2 EXPANSION	5.490 Pt.
RAINBOW 6 + EXPANSION OFICIAL	10.990 Pt.
SETTLERS 3 + EXPANSION OFICIAL PACK	10.990 Pt.
SIMCITY 3000 EXPANSION	5.490 Pt.
STARCRAFT + EXPANSION BROOD WARS	8.990 Pt.
STARCRAFT EXPANSION OFICIAL- NO OFICIAL	4.990 Pt.
STARCRAFT + WARCRAFT 2 y EXP. + DIABLO	8.990 Pt.
ULTIMA COLLECTION (DEL 1 al 8 + UNDW.)	6.990 Pt.
UNREAL EXPANSION - RETURN TO NAPA LI	5.490 Pt.
WIZARDRY COLLECTION (Del 1 al 7 + GOLD)	4.990 Pt.
STONEKEEP+WIZARDRY GOLD+WASTELAND+ DRAGON WARS+BARDS TALE TRILOGY	6.990 Pt.

OFERTAS - OTROS

BALDURS GATE	5.490 Pt.
CARMAGGEDON 2	3.990 Pt.
CIVILIZATION 3 CALL TO POWER	5.990 Pt.
COLLIN MACRAE RALLY	6.490 Pt.
DELTA FORCE	6.990 Pt.
DIABLO	2.990 Pt.
FALLOUT 2	5.990 Pt.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	5.490 Pt.
RAINBOW 6 + EXPANSION PACK	7.990 Pt.
RED ALERT	2.990 Pt.
SILVER	6.990 Pt.
SIMCITY 3000	6.990 Pt.
SPEC OPS RANGER TEAM BRAVO	7.990 Pt.
STARCRAFT	3.990 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION PACK	3.990 Pt.
WARZONE 2100	3.990 Pt.
WORMS ARMAGGEDON	4.490 Pt.
XWING ALLIANCE	6.490 Pt.
BOLOS, BILLAS, PESCA, PARACAIDISMO, SKI, ETC..	CONSULTA
LO QUE NO ENCUENTRES	CONSULTA

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

APARTADO POSTAL 156.136
28080 MADRID

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, la mayoria en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES



Punto de Mira

- Compañía: **CAVEDOG/ GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Cuando alguna compañía realiza una segunda parte, una segunda continuación, una secuela, o como queramos llamarlo, de un juego de éxito, lo normal es que el éxito también vaya a acompañar a la nueva creación. También es lógico, hasta cierto punto, que si el juego original era un gran juego, también su continuación lo sea igualmente, superándolo en la mayoría de los aspectos. Esto es lo que debería ocurrir, pero no siempre ocurre, y «Total Annihilation : Kingdoms» es una buena muestra de la excepción de la regla, algo que no suele ser muy normal.

Procesador: Pentium 233 MHz • Disco Duro: 80 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	81

El concepto de juego impuesto por «Total Annihilation» pierde enteros con respecto a sus competidores. Los saltos argumentales de la historia nos ponen al mando de todas y cada una de los distintos bandos. Su ajustado nivel de dificultad y la buena ambientación conseguida son sus principales atractivos.

puntuación

total **78**

Total Annihilation: Kingdoms

Vuelta al pasado

«Total Annihilation» es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que podemos encontrar. Fue aclamado como uno de los mejores títulos del 98, y también de los mejor realizados, y con un mayor índice de satisfacción para el jugador. Lo más correcto sería pensar que «Total Annihilation: Kingdoms», su continuación, al estar hecho bajo la misma técnica y con las mismas directrices, por lo menos llegaría a la altura de su antecesor. Esto no ocurre, y es precisamente porque se ha variado la temática del juego sin variar la técnica que lleva aparejada, además de no haberse conseguido subsanar los pocos defectos de «TA», apareciendo algunos de nueva cosecha.

Antes de continuar, hay que puntualizar que «TA: Kingdoms» es un buen juego, con varias innovaciones con respecto al original «TA» y que llega muy alto en el escalafón de la estrategia en tiempo real, y más en la de temática fantástico-medieval. Pero –porque hay un pero importante– sus defectos afectan sobre todo a la jugabilidad y al aspecto estético y técnico, además de carecer de las innovaciones o mejoras necesarias para superar a «TA».



El interfaz no ha sufrido prácticamente variación con respecto al utilizado en el «Total Annihilation» original.



Una vez más, la estrategia en tiempo real desemboca en ataques con todas las fuerzas posibles en grupo y sin táctica alguna.

La supuesta evolución de «Total Annihilation» no tiene lugar, y no consigue quedar por encima de su predecesor a pesar del tiempo transcurrido

VUELTA A LA EDAD MEDIA

«Total Annihilation» estaba ambientado en un mundo futurista, con robots y unidades mecanizadas por todas partes. «TA: Kingdoms» nos lleva a un mundo fantástico-medieval, con caballeros, castillos y dragones –que por cierto es la moda ahora–, dándonos cuatro facciones distintas para controlar. El juego está estructurado en forma de campaña formada por 50 misiones individuales, aunque también hay posibilidades multijugador y algunas misiones sueltas, además del consabido editor de mapas. La campaña sigue una historia excelente, muy bien tramada que se desglosa a medida que triunfamos en misiones, y que nos va cambiando de facción a su gusto. Las misiones son muy variadas, teniendo objetivos dispares cada una de ellas, tanto por tierra como por mar o aire, pero en último fin la mayoría de ellas implican la destrucción completa del enemigo.

«Kingdoms», al igual que «TA», tiene recogida de recursos –más bien recurso–, construcción de edificios y creación de unidades,



La ambientación está bien conseguida, más por los decorados y escenas que por las propias unidades.





Ciertas partes del decorado, la gran mayoría, son infranqueables, lo que nos obligará a seguir los caminos en nuestro avance.





La grandeza gráfica del juego se aprecia tanto en las escenas en movimiento como en las pantallas estáticas de ambiente.

50 misiones componen el modo campaña, que se complementa con otras misiones individuales y la posibilidad de editar mapas



Los barcos son los únicos vehículos capaces de transportar tropas.



Las explosiones, los rayos y el humo son algunos de los efectos especiales que contemplamos en el juego.

Son cuatro los bandos que controlaremos, cada uno con unidades y comportamiento diferentes al de los demás

aunque lo que predomina es el combate. No nos llamemos a engaño: nos pasamos el juego creando ejércitos de proporciones descomunales –de máximo 250 unidades– para defender o atacar. El empleo de dichas unidades ha de ser necesariamente mediante ataques a melé, sin una estrategia muy desarrollada. La táctica no existe, y la victoria reside en el empleo de unidades muy poderosas y aventajadas –como las voladoras– en grupo contra otras más débiles. Un grupo de defensores bien organizados lleva siempre las de ganar, sobre todo si está en fortificación y bien colocado, pues es letal en combate cuerpo a cuerpo, a lo que se une la fragilidad de las armas de ataque a distancia. El equilibrio entre ataque y defensa se decanta hacia esta última.

El mapa de juego cuenta con niebla de guerra, pero no está totalmente oscurecido, permitiendo ver los decorados planos pero no las unidades, que sí están realizadas en 3D. Las unidades tienen un alcance de visión que nos permite detectar en el mapa que hay una unidad cerca, pero sin llegar a verla, ni tampoco saber a qué distancia vamos a empezar a detectarla. Al haber cuatro facciones distintas, las unidades tienen que ser necesariamente variadas, pero su número no es muy abundante, al igual que el de las construcciones. Como ya mencionamos antes, esto da lugar a un proceso productivo muy sencillo. Al ser un juego fantástico, la magia también está presente, en forma de poderosos pero muy limitados hechizos que afectan sobre todo a una parte del mapa, más que a unidades individuales.

UN CLIC AQUÍ Y OTRO ALLÁ

Como era más que obvio, «TA: Kingdoms» ha heredado un interfaz eficaz y sencillo, que con los mínimos clics de ratón y sin menús nos permite conducir la acción. Con un solo botón, y arrastrar y soltar, moveremos a nuestras tropas, atacaremos a los enemigos, o crearemos edificios o unidades. Esta sencillez de interfaz es posible también gracias a las escasas acciones que las unidades pueden realizar, todas de movimiento o combate. La respuesta de las unidades es algo lenta, al igual que sus reacciones, pero como se manejan fácilmente, el jugador se encuentra cómodo, aunque el ritmo del juego sea lento de por sí. Esta velocidad no consigue aumentarla ni el motor gráfico del juego, que utiliza la aceleración 3D para generar texturas o hacer más bonitas las explosiones, pero no suaviza los polígonos que forman los personajes. Se observa una ralentización importante cuando se reúnen muchas unidades en pantalla moviéndose por doquier. Los gráficos de «TA: Kingdoms» mantienen el tipo, pero no llegan a ser tan espectaculares como en «TA», teniendo en cuenta que los polígonos se adaptan mejor a los robots que a personajes humanoides. El efecto de luces y sombras está bien conseguido, al igual que el humo o las explosiones. Ni la música ni los efectos de sonido son destacables, aunque las voces están en castellano, al igual que todos los textos del juego, lo que contribuye a su mejor aprovechamiento.

Concluiremos diciendo que «TA: Kingdoms» es bastante agradable de jugar, con un nivel de dificultad muy asequible, y un manejo fácil y claro. Es tan divertido como cualquier juego de estrategia en tiempo real en el que nos dediquemos a crear-mover-atacar, y está realizado con un mínimo de gusto y el dominio técnico de Cavedog. Pero no es el justo sucesor de «Total Annihilation», y en una valoración general queda necesariamente por debajo de aquel. Esperábamos algo más de un juego que no es malo, pero que carece de la rotundidad conseguida en el original.

C.S.G.

Una buena historia





Hay juegos en los que ver lo que sucede es tan apasionante como jugarlos. Éste es el caso de «TA: Kingdoms» gracias a la historia que le da vida. Una historia de un padre y cuatro hijos, de las luchas entre ellos, y del mal y el bien. Una historia rica y atractiva, con una puesta en escena magistral que aumenta su interés. Las escenas cinemáticas que la adornan son de gran belleza, compuestas por animaciones muy cuidadas, y ejecutadas con una calidad digna de mención. Esos vídeos aparecen entre una y otra misión, además de al principio del juego, lo que nos anima a avanzar aunque sólo sea para ver lo que la siguiente nos depara. Además, como la narración está en castellano, no nos perderemos ni un sólo detalle del argumento, que aunque no sea determinante para el avance en el juego, sí lo es para pasar un rato muy agradable.

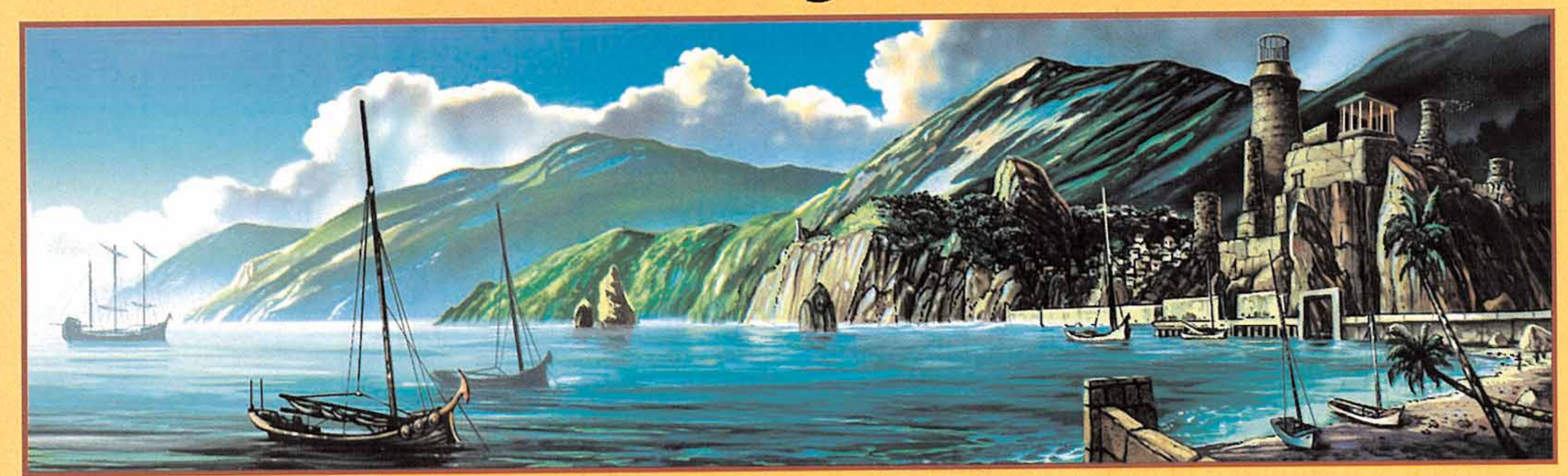
Juegos sin fronteras



Ya no hay ni un solo juego de estrategia en tiempo real que se precie que no ofrezca al comprador la posibilidad de jugar por Internet. Pero no todos hacen lo que «TA: Kingdoms», que es jugar gratis –pagando tan sólo el teléfono– en el propio servidor de juego on line de Cavedog, que ha sido bautizado con el nombre de Boneyards. Tras un obligatorio, pero sencillo, trámite de registro, estaremos preparados para enzarzarnos en combate con cualquier otro poseedor de «TA: Kingdoms» en cualquier lugar del mundo. En la modalidad multijugador, el juego no supera sus carencias de velocidad, más bien las acentúa, pero se muestra muy eficaz en cuanto a proporcionar adicción y diversión a los contrincantes on line.

Es una buena posibilidad de juego más de entre todas las que nos ofrece este título de Cavedog.

Total Annihilation: Kingdoms



Aunque «Kingdoms» presuma de tener nada menos que 50 misiones, tampoco hay por qué asustarse, porque su nivel de dificultad está tan bien medido que, con un poco de paciencia y otro poco de habilidad, se pueden pasar todas en un espacio finito de tiempo. Y más aún con nuestros consejos y las indicaciones para afrontar las primeras misiones.

CAPÍTULO 1: SE DESATA EL INFIERNO

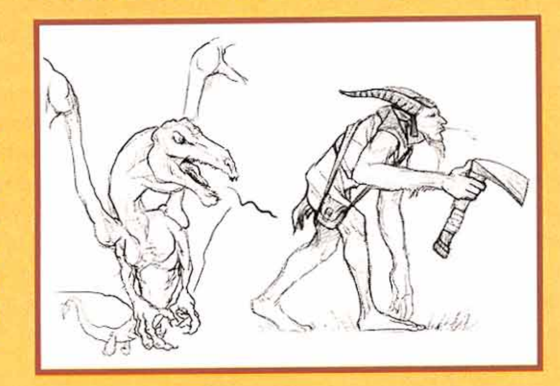
En esta primera e introductoria misión, no tenemos más que, protegiendo a Emen, llegar hasta las ruinas de la ciudad de Abiad, que hay al norte de nuestra posición. Antes de entrar en la ciudad podemos encontrar algunos zombis, y dentro de la ciudad muchos más, que atacaremos en melé. Luego nos dirigiremos hacia el este, hasta encontrar el pozo que hay casi justo en el borde del mapa. Cuando hayamos llegado hasta el pozo, aunque no hayamos matado a todos los enemigos, terminará la misión.

CAPÍTULO 2: VÍCTIMAS, NO VENCEDORES

Tenemos que seguir manteniendo a Emen, el mensajero, fuera de todo peligro hasta llegar a una guarnición que hay al norte de nuestra posición. Manteniendo a Emen en el centro del grupo, ni delante ni en retaguardia, avanzamos poco a poco matando a los zombis que nos salgan. Iremos siempre siguiendo el camino en dirección noreste. Ya en el último tramo, con la fortaleza a la vista, colarnos a toda carrera en la misma evitará encuentros graves. En esta misión no es necesario acabar con todos los enemigos.

CAPÍTULO 3: ORDEN ANULADA

En esta misión controlamos a un noble de nombre Joreth al que tenemos que poner a salvo en un barco. Dicho noble va a caballo, y le acompaña un numeroso séquito de caballeros, arqueros y guerreros. Partimos de la fortaleza en la que acabamos la anterior misión, que está siendo acosada por los zombis, por lo que si no nos damos prisa podemos vernos en problemas, ya que la fortaleza caerá más tarde o más temprano. Nos dirigimos con todo el grupo hacia el norte, haciendo frente por el camino a zombis, verdugos y caballeros negros, algunos de los cuales salen en grupo. Siguiendo siempre el camino en dirección norte y noreste, llegaremos hasta la torre que vigila los barcos. Meteremos a todo el grupo en el barco de transporte, y nos dirigiremos hacia el noreste, dándose por acabada la misión.



CAPÍTULO 4: LA CUÑA

Con diez dracos tenemos que atacar una ciudad Veruna que hay al oeste de nuestra isla, acabando con los soldados y los barcos que allí haya estacionados. Primero nos dirigiremos a por un barco solitario que hay al sur de nuestra posición de partida, para luego enfilar a la ciudad. Una vez allí, acabaremos uno por uno con los tres barcos que hay atracados –y con cualquier otro que llegase–, para luego hacer lo propio con los soldados. No hay nada que temer en este escenario, ya que los únicos que pueden hacer un daño –limitado– a nuestros dracos son los arqueros.

CAPÍTULO 5: PAZ NEGRA

En esta misión los pasos a dar son muy claros. Primeramente tendremos que crear un Albañil oscuro con el que construir y dar vida nuestras primeras unidades y edificios, pero sobre todo para crear una Piedra Imán en el Lugar Sagrado que hay en la parte derecha de nuestro asentamiento. El siguiente objetivo es devastar el pueblo que hay al sur de nuestra posición, por lo que, además de las insuficientes fuerzas que tenemos al principio, crearemos caballeros negros y verdugos. Los zombis y las gárgolas son demasiado débiles, y ni en buen número pueden hacer daño al contrario. Cuando ya tengamos una fuerza numerosa, nos dirigiremos hacia el pueblo, destruyendo todo lo que podamos, y pisoteando las cosechas. Espera alguna que otra resistencia por parte de jinetes, y algún mago, pero los más abundantes son los arqueros y los guerreros. Cuando ya no queden soldados en el mismo, y hayas destruido la Piedra Imán que hay al sur del mapa, la misión se dará por acabada.

CAPÍTULO 6: GRITOS DE LA SELVA

Esta misión la jugamos con los Veruna, y por lo tanto es una misión eminentemente naval. Tenemos que llegar a un punto de la orilla del río y allí construir cuatro torres de defensa mediante nuestra sacerdotisa, a la que deberemos proteger. Avanzaremos por el río hasta llegar a la playa que hay al este, en la orilla norte, donde desembarcaremos. Nada más pisar tierra, anticiparemos a nuestros hombres, mientras una sacerdotisa se pone manos a la obra de construcción de las torres, y la otra crea una Piedra Imán para conseguir más maná. Sufriremos varios ataques de hordas de goblins y de animales salvajes, pero en todo momento debemos proteger a las sacerdotisas. Lo mejor es dejar los barcos lo más próximos a la orilla, y construir también allí las torres. No es





necesario que nos internemos más allá de la playa, y basta con defender el perímetro para terminar la misión.

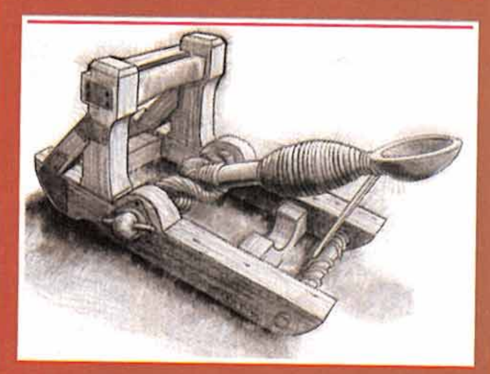
CAPÍTULO 7: LIMPIEZA

Nuestro objetivo es destruir unas torres de vigilancia Veruna que hay en la parte sur del mapa. Para ello debemos amasar un ejército poderoso, compuesto sobre todo por duendes y cazadores que puede crear el cuidador. Intentaremos tener al menos diez de cada para poder enfrentarnos en condiciones a las torres. La forma de llegar a ellas es por el camino que hay al este de nuestro poblado, y que marcha hasta el sur. Cuando lleguemos al poblado enemigo, nos concentraremos en las torres, ignorando a las posibles unidades que circulen por allí, aunque muy probablemente también tengamos que dar cuenta de ellas para poder llegar a las torres más alejadas, bastante dentro de la playa, cerca del mar. Disponemos de dos poderosos dracos que deberemos utilizar sabiamente para eliminar enemigos dispersos, sin acercarles demasiado a las torres.



Guía de campo

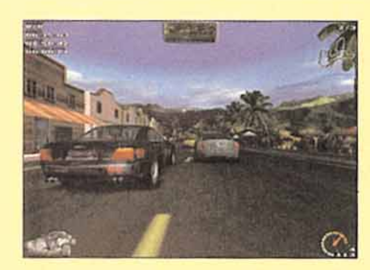




- De todos los estados de unidad, el de defensa permanente es el óptimo incluso para atacar, puesto que los enemigos rara vez huirán de nosotros.
- Al avanzar, en lugar de pinchar delante del enemigo al que ataquemos, lo haremos un poco más adelante, para que el grupo le rodee y el daño sea mayor.
- Como en la mayoría de los juegos de este tipo, el avanzar sin motivo sólo provocará que cada vez nos aparezcan más enemigos, por lo que mantendremos el mapa oculto el mayor tiempo posible.
- A falta de otra cosa mejor, las catapultas son una buena arma de asedio, aunque debemos disponer de un buen número de ellas para preparar correctamente el asalto a una fortificación.
- El papel defensivo de muros, puertas y torres es determinante, y su colocación debe estudiarse y realizarse con cuidado, puesto que la defensa depende casi totalmente de ellos.
- La unidad más potente del juego es el dragón sagrado, aunque no es invulnerable, pues un grupo de torres colocadas cerca de él pueden dar al traste con dicho animal mitológico.
- Las unidades aéreas, como los dracos, parten con la ventaja de la altura y de que no hay unidades terrestres lo suficientemente potentes contra unidades enemigas aéreas.
- No podemos dedicarnos a matar a diestro y siniestro todo lo que se mueva, y para ello cada unidad tiene un cartel que nos indica su naturaleza y nos permite distinguirla.
- Aunque no sea norma, cuando el escenario no requiera acabar con todos los enemigos, podremos escapar corriendo de la mayoría de los monstruos lentos a pesar de que nos persigan.
- En las misiones que no acaben aparentemente tras haber conseguido los objetivos quiere decir que aún nos queda algún soldado oculto por matar.



- Compañía: **SYNETIC/THQ**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



"A mil por hora" es el titular que mejor define la última producción de THQ. La sensación de velocidad de «Breakneck» es tan realista, que mientras los velocímetros rondan los 300 km/h, nuestros reflejos tienen que ir tres veces más rápido para responder a la pasmosa agilidad con la que se desplazan los vehículos propulsados por el mejor engine 3D del género.

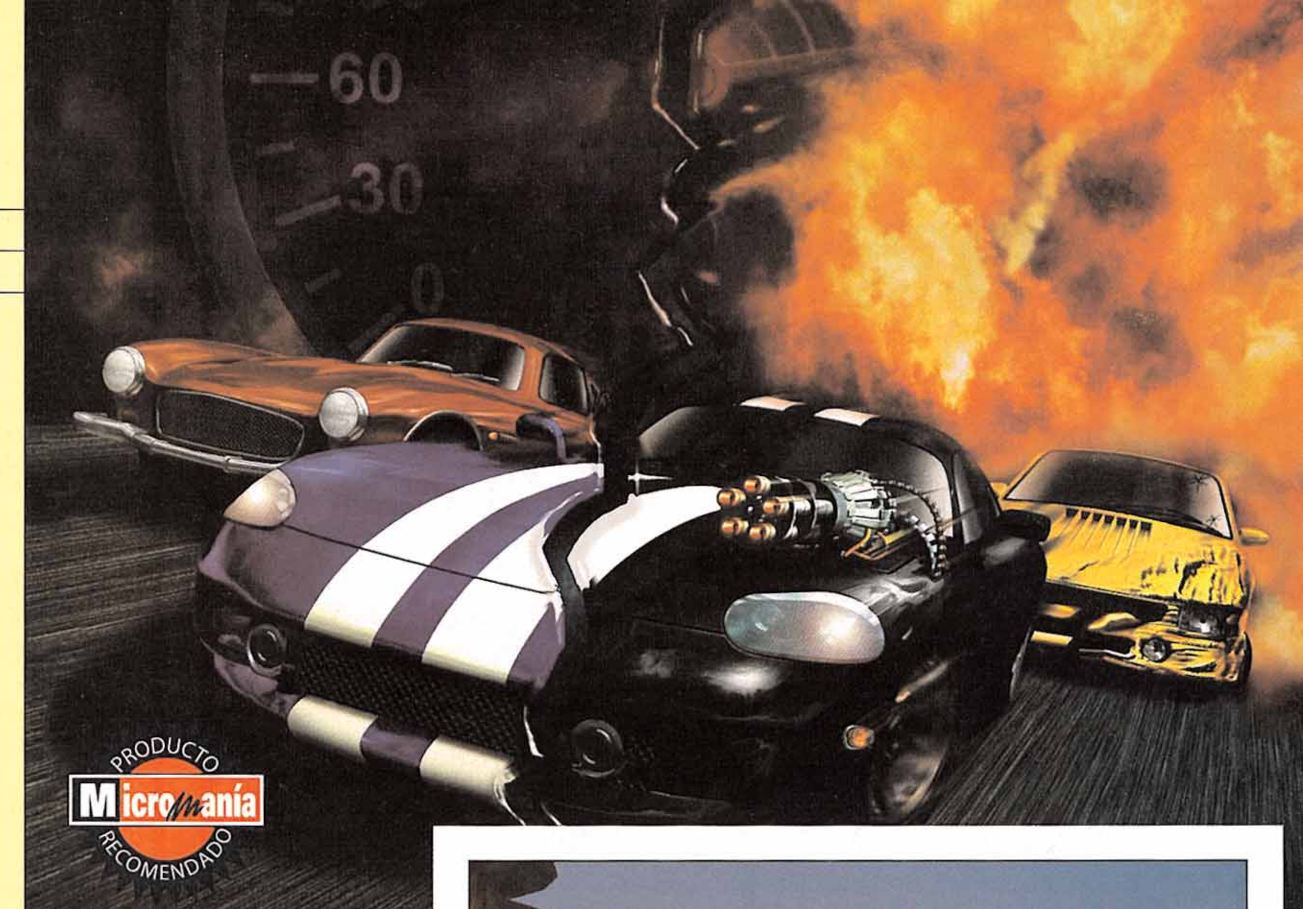


Procesador: Pentium 166 MHz • Disco duro: 105 MB • RAM: 24 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (IPX, TCP-IP, Internet, serie)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	92

La más alucinante sensación de velocidad y unos gráficos extraordinarios lo convierten en nuestro favorito por lo menos hasta la llegada de la versión final de «Need for Speed». En su contra sólo cabe destacar una distancia de dibujo un poco corta incluso en el máximo nivel de configuración. El modo de competición añade nuevos factores como la estrategia y la visión comercial.

puntuación total **91**



Breakneck

A mil por hora

No habíamos visto nada igual desde «Monaco Grand Prix Racing Simulation 2». Si uno de los mandamientos de un juego de coches es precisamente convencer al jugador de ir al volante de una máquina que devora kilómetros, «Breakneck» cumple tan sobradamente que desde ahora le consideramos como el rey indiscutible en este apartado. Es difícil de explicar y más aún de creer, pero conducir cualquiera de los vehículos es una experiencia arrolladora aunque se circule a 20 km/h, y no digamos ya cuando se rozan los 400 km/h, guarismo que requiere concentración total aún en línea recta. Va como la seda es la frase más adecuada para estos casos, pero en este caso es preferible decir "va como nunca". Incluso los privilegiados que alguna vez hayan tenido la oportunidad de desplazarse sobre ruedas a velocidades de alta competición, sentirán como les recorre una corriente eléctrica que ocasiona el movimiento reflejo de pisar el freno como al quitar la mano de una llama. En «Breakneck» es imposible quemarse o sufrir graves lesiones, pero cuando menos es recomendable no excederse en su consumo, porque corréis el riesgo de perder todo interés por el pilotaje en la vida real.



La plasticidad de los coches y la sobresaliente calidad gráfica de los escenarios convierten a «Breakneck» en un lujo digno de ser admirado a cada kilómetro.

Va como la seda es la frase más adecuada para estos casos, pero es preferible decir "va como nunca"



UN 10 PARA EL ENGINE 3D

La fulgurante rapidez de cálculo del engine es la gran responsable de la suavidad y naturalidad del movimiento, pero los gráficos también aportan lo suyo, y constituyen el segundo aspecto donde «Breakneck» también logra situarse en el trono. Los sombreados son continuos y están en las zonas más apropiadas, haciendo gala de un realismo en la iluminación sencillamente sobrecogedor. La paleta de millones de colores se deja ver en cada píxel de los escenarios, y los circuitos, además de muy numerosos y con trazados ideales para desarrollar todos los estilos de pilotaje, poseen una desorbitada belleza en cada paraje. En los primeros recorridos es muy normal despistarse, porque los ojos se te van para todos los lados para contemplar el sinfín de pequeños detalles que adornan y enriquecen visualmente tanto los decorados laterales como los fondos, que pasan de ser un simple marco a convertirse en protagonistas absolutos de la acción. Las perspectivas subjetivas con o sin el frontal del coche



Podremos conducir en circuitos que van desde un árido y desolado desierto, hasta una ciudad.



Chocar contra los laterales del circuito supone perder toda la velocidad.



La variedad, tanto en los circuitos como en los coches, es uno de los factores más destacables.

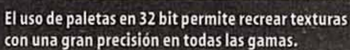


Los sombreados lo inundan todo; la definición y las texturas completan un acabado visual fuera de serie.



Muchas veces no habrá más remedio que pasar por lugares tan inhóspitos como una ladera.





El uso de paletas en 32 bit permite recrear texturas con una gran precisión en todas las gamas.



En los túneles y zonas con escasez de luz hay que acostumbrar los ojos a la falta de luminosidad.

El pilotaje se ha aligerado para potenciar la diversión de conducir sin las limitaciones de la física real



Cruzar el coche en curvas al estilo rally es la mejor forma de cortar y ganar unos segundos vitales.

vuelven a ser las más directas de cara a experimentar cada salto, los baches y las infinitos sobresaltos que surgen durante toda la carrera, pero se puede optar por una cámara de persecución con más campo de visión.

Si pensáis que conducir coches deportivos empieza a ser un poco aburrido, los programadores han pensado en evitar a toda costa lo repetitivo y monótono introduciendo ejemplares tan poco ortodoxos como el 2CV de Citroën, karts, camiones, autobuses y furgonetas. Y su aspecto no es lo único original, porque las prestaciones, el comportamiento y hasta el ruido del motor han sido trasladados con un rigor poco habitual en un arcade. Está claro que el pilotaje se ha aligerado para potenciar la diversión de conducir sin las limitaciones de la física real, pero en general no hay que confiarse en las curvas y es primordial desenvolverse con la máxima habilidad en el contravolante y en las cruzadas con el freno de mano. «Breakneck» es muy exigente con los errores, porque el más mínimo roce con algún obstáculo lateral supone un frenazo en seco. Esta dificultad es un acierto de cara a aumentar la tensión del piloto, que es consciente en todo momento de que cualquier despiste se puede pagar muy caro. Menos mal que los pilotos controlados por el ordenador también se equivocan y suelen estrellarse ellos solos o como consecuencia de las habituales batallas de toques, empujones y otros maniobras que deben emplearse con cautela. Con la práctica se pueden afrontar con más éxito estas escaramuzas y hacerse un maestro en empujar a los contrarios hasta los bordes, así como en el uso de las distintas armas en el modo de competición completa.

Competición para empresarios

La aportación más original de «Breakneck» es el modo de campeonato, que incluye muchas decisiones tácticas en la elección del patrocinador, compra y venta de los coches, diseño del calendario de la temporada, etc. El objetivo final son los premios en metálico de las carreras, necesarios para poder comprar vehículos más potentes que permitan acceder a una categoría superior. Hay diversos sistemas de competición (duelos, trofeos especiales, caza del zorro, el modo de disparo con varias armas contundentes, a muerte, etc.), y podemos especializarnos en uno para hacernos de oro y convertirnos en el enemigo a batir. La lista de accesorios es muy extensa, y aunque el principio este modo parece demasiado extenso y engorroso, termina por cautivar, sobre todo a los que buscan algo más que correr por correr.





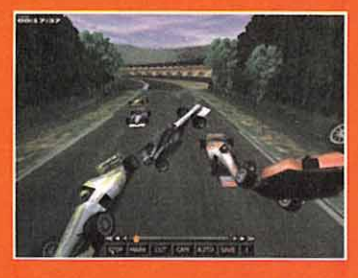
NUESTRA OPINIÓN

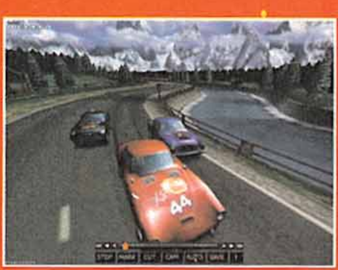
El sonido con DirectSound3D no desperdicia ninguno de los cuatro canales disponibles, y los movimientos sonoros de atrás hacia delante y viceversa siguiendo la acción en pantalla aumenta en un 100% la inmersión en el juego. Los efectos de sonido de ambiente y el característico bramido del motor de cada vehículo tampoco tienen desperdicio para los que aman el soplido de las mecánicas turboalimentadas.

«Breakneck» rompe la barrera audiovisual del género que normalmente establece la serie «Need for Speed», y sólo una desastrosa campaña de publicidad o el hacer oídos sordos a los recién llegados pueden impedir que se convierta en un número uno de ventas, posición que sí merece por calidad y adicción.

A.T.I.

Repeticiones circenses







Lo bueno de sufrir un aparatoso accidente es la inyección vía ocular del incomparable espectáculo de unas repeticiones que sacan a relucir las excelencias del engine de «Breakneck». Las secuencias, por muy recargadas que estén de coches y efectos visuales, fluyen a más de 60 fps, y a la multitud de ángulos disponibles se une un modo automático con unos movimientos de cámara más que impresionantes. Sólo falta algo más de carnaza en los impactos, porque a pesar del apreciable deterioro de las carrocerías, el humo, las llamas y los trozos de chapa están casi ausentes. Para dotar de mayor velocidad al desarrollo de las carreras, se ha sustituido el festival de chatarrería por un efecto de "coches de choque". Es menos espectacular para verlo desde fuera, pero desde dentro y para el pilotaje, es mucho más divertido e impactante, porque los coches suelen rebotar, salen volando por los aires, se ponen a dos ruedas o dan vueltas de campana con una facilidad pasmosa, mientras nosotros, desde las perspectivas subjetivas, somos víctimas de un mareo recuperable.

Con las diversas cámaras disponibles y la pausa perfecta es una delicia detenerse a contemplar el diseño de los coches. Con una estructura poligonal muy precisa, las texturas y los reflejos añaden dinamismo y sensación de movimiento, un factor este último que se ve reforzado por una fantástica animación del giro de las ruedas. Los frenazos, el balanceo de las suspensiones y los accidentes topográficos se trasladan al vehículo de forma que no es necesario fijarse en la carretera para saber por dónde vamos.

Punto de Mira

- Compañía: **FIRAXIS/ ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Tanto el «Civilization» original como su exitosa continuación, «Civilization II», acababan con una expedición que llevaba a la raza humana a colonizar el sistema espacial de Alpha Centauri. Los estrategas hemos pasado muchos años deseando continuar aquellas aventuras en un nuevo mundo, como los dos «Civilization» nos prometían. Por obra y gracia de Sid Meier, ese momento ha llegado, y estamos a punto de poner los pies sobre el mundo en el que podremos continuar lo que tuvimos que dejar inacabado en «Civilization». Nuevas y viejas sensaciones se abren ante nosotros con este «Sid Meier's Alpha Centauri».

Procesador: Pentium 133 MHz • Disco Duro: 60 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet, módem, serie)

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	82

La evolución del concepto «Civilization» es incompleta y un tanto anclada en el pasado. Si hay algo que destacar en el juego es su inteligencia artificial y su nivel estratégico. A pesar de todo, el juego consigue que las horas se pasen volando jugando con él.

puntuación total **81**



Sid Meier's Alpha Centauri

Futuro pasado

«Sid Meier's Alpha Centauri» tiene una cualidad que condiciona a todo el juego y su forma de ser: es la continuación natural de «Civilization», es el juego prometido hace casi diez años por Sid Meier. Esta premisa se refleja en todos y cada uno de los aspectos del juego, dando lugar a sensaciones muy agradables y a hechos decepcionantes. La vieja fórmula de «Civilization» demuestra que en la actualidad está más viva que nunca, y que los juegos con sistema de juego por turnos aún tienen éxito, pero esperamos también un nivel de tecnología y de realización adecuado al momento actual. «Alpha Centauri» puede ser tan bueno como «Civilization», pero diez años más tarde se le va a pedir más que si hubiera salido al mercado al año siguiente.

LA HISTORIA CONTINÚA

«Alpha Centauri» es lo más parecido al original que podemos encontrar en la actualidad. Es el juego que mejor continúa la esencia de «Civilization», y con el que se recuperan todas las sensaciones que sentimos los que pudimos disfrutar de aquel juego y de su continuación. Cumple al pie de la letra su papel de continuación, demasiado quizás, lo que puede provocar voces discordantes en este sentido, acusándolo de ser demasiado parecido a «Civilization». Pero eso es lo que Sid Meier ha pretendido con este nuevo juego, por lo que nadie se puede llamar a engaño.

La mecánica de juego es idéntica a la de «Civilization I y II», con su sistema por turnos, su división del juego en razas –aquí llamadas facciones–, su mapa plano isométrico, y su desarrollado sistema estratégico. «Alpha Centauri» es lo más en simulación estratégica y construcción de imperios actualmente: exploración, construcción, investigación, desarrollo, comercio, diplomacia, combate. Todo en un solo juego, y combinado dando lugar a una profundidad estratégica enorme, y a un abanico de posibilidades muy amplio. Pero todo esto ya lo tenía «Civilization» en 1 990. Todo esto son ventajas, y cualidades que a cualquier juego le gustaría tener. Pero Sid Meier ha sido tan fiel a hace una década que hay aspectos del juego que han quedado estancados allí. El gráfico es el más importante, marcado por objetos 3D diminutos y carentes de detalle, y por escenarios exentos de variedad con un tratamiento visual horroroso. Con el sonido pasa lo mismo. Y el tercero es la originalidad, algo de lo que carece.

> El interfaz permite dos tipos de configuraciones: una básica para empezar con comodidad, y otra más avanzada para jugadores experimentados

La variedad también es un factor en el que «Alpha Centauri» ha quedado desfasado. Siete razas, por muy variados y distintos que sean sus comportamientos y forma de actuar, es un número reducido para lo que nos tienen acostumbrados títulos similares. Con el número de unidades y construcciones pasa lo mismo, pero esto es debido al árbol de desarrollo del juego –pieza angular del mismo–, que no ha crecido en exceso con respecto a «Civilization II». El estratega busca genuinidad, pero también amplitud.

LAS BUENAS NOTICIAS

Las buenas noticias son que «Alpha Centauri» es mejor que «Civilization» en la mayoría de los aspectos. Bien es cierto que no es tan satisfactorio como «Civilization», y que los Proyectos Secretos no pueden compararse a las Maravillas del Mundo, pero es un importante paso adelante.
A pesar de que el aspecto del interfaz sea rudimentario, su eficacia está fuera de toda duda. Los menús del juego nos acercan a todas sus posibilidades de forma rápida y precisa, y

Los gusanos mentales son uno de los principales peligros que esconde el planeta, aunque podemos llegar a controlarlos.



En cualquier momento del juego podemos llegar a utilizar métodos atroces de control mental sobre nuestros ciudadanos y zánganos.

Siete facciones, con siete líderes totalmente distintos entre sí, se reparten el planeta en «Alpha Centauri»

por si fuera poco, hay una configuración de menús básica, para empezar, y otra avanzada, para cuando ganemos experiencia en el manejo del juego. Otra opción que contribuye a hacer más fáciles las cosas es la posibilidad de dejar que el juego controle ciertos aspectos por nosotros, y hacer automáticas algunas tareas de construcción y transformación del terreno. Además, el juego está totalmente traducido al castellano, incluidas las voces.

La IA de los enemigos es genial, ya que cada facción se comporta de acuerdo con su forma de ser. Las relaciones con la nuestra dependerán de cómo nos portemos nosotros con ellas, como ya ocurría, lo que hace de la diplomacia un factor determinante en el juego. La estrategia que se puede llegar a desarrollar es tan elegante y profunda que hace que el juego sea una delicia para los más entregados a pensar en astucias y tácticas. Mucho más que en los «Civilization», la guerra no es una obligación, es una opción, y en parte de esto se basa la grandeza estratégica de «Alpha Centauri».

La tarea de colonizar y conquistar el planeta de es similar a la realizada en la Tierra en anteriores juegos de Meier. Las materias primas son comida, minerales y energía, que actúa como moneda de cambio, y con ellas construimos nuestras ciudades, creamos unidades para expandirnos, e investigamos tecnología para ampliar los conocimientos de nuestra facción. Pero la nueva naturaleza del juego entra también en acción: nuestro nuevo planeta es un sistema vivo, que responderá a nuestro comportamiento con él, y que contiene entidades como fungus y gusanos mentales, entre otras plagas, que nos atacarán.

A medida que avanzamos en el juego, sus nuevos conceptos se nos van haciendo más habituales, pero no goza de la comprensión inmediata que tenía «Civilization». El árbol de investigaciones sigue siendo la clave del avance de nuestra raza –facción–, aunque muchas veces no sepamos hacia dónde queremos avanzar para obtener qué cosa, ya que la aleatoriedad marca en cierta medida la elección de un campo u otro. La investigación es uno de los aspectos que más se han complicado en el juego, y ello es debido a la falta de explicación de las tecnologías y de ciertos objetos. Carece de la intuitividad de «Civilization».


Aunque el juego mejore a «Civilization» a nivel gráfico, está muy lejos de lo que juegos similares presentan en la actualidad.

MEJOR, PERO NO SUFICIENTE

¿Es «Alpha Centauri» un juego recomendable? Sí, lo es: está bien realizado, su calidad estratégica está fuera de toda duda, el manejo no es malo, y consigue altos índices de adicción. Ahora bien, no estamos en 1 990 y hay otros competidores que tienen mucho que ofrecer: un nivel gráfico mucho más elevado, más posibilidades de juego, mucha más amplitud de opciones, jugabilidad más elevada, y menos pretensiones. Sid Meier y Brian Reynolds han hecho el juego que querían, pero han pensado demasiado en los antiguos jugadores de «Civilization» que llevaban casi diez años esperando este juego.

¿Es «Alpha Centauri» mejor que los «Civilization»? Sí, aunque con reservas, porque no es ni más agradable de jugar ni nos ofrece las mismas sensaciones que aquellos, aunque cuenta con ampliaciones interesantes, como el modo multijugador o la traducción completa al castellano. Es por tanto, menos divertido, aunque sí más profundo y completo estratégicamente hablando. Es una buena continuación, pero podría haber sido un mejor juego, de haberse empleado una óptica distinta en su diseño y realización. "Civilization I y II" son juegos perfectos, sin fisuras, con defectos mínimos; "Alpha Centauri" tiene muchos puntos buenos, pero tiene otros decepcionantes, que no están a la altura de lo que se esperaba.

C.S.G.


El modo trampa incluido en el juego nos permite editar casi cualquier parámetro, incluyendo también los mapas.



El descubrimiento de una nueva tecnología es todo un acontecimiento, que nos abrirá nuevas puertas en el juego.


En esta pantalla encontramos toda la información que necesitamos sobre una ciudad en particular, con todos los valores que podemos cambiar.

El taller de diseño

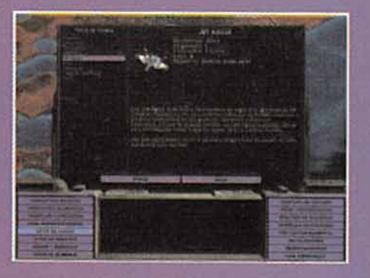


Una herramienta, a priori, interesante de «Sid Meier's Alpha Centauri» es el Taller de Diseño, que nos permite personalizar unidades a nuestro gusto para hacerlas más específicas o potentes para una determinada tarea.

Lo que a primera vista podría parecer un potente editor de unidades se queda en un elemento poco más que decorativo, dadas las escasas posibilidades de combinación de habilidades, y el pequeño número de éstas. Todo se reduce a variar el poder de ataque y de defensa de una determinada unidad, a un coste determinado que tendremos que pagar para poder disfrutar de dicha unidad transformada.

Además, por si fuera poco, una vez que tenemos nuestras unidades personalizadas, nos va a costar distinguirlas de las demás, ya que el juego no las dota de gráficos distintos ni de ningún otro distintivo externo. Tenemos que fijarnos en sus valores para diferenciarlas y utilizarlas en el modo que pretendemos.

De gran ayuda



Si hay algo que agradecer verdaderamente a los creadores de «Sid Meier's Alpha Centauri» es el enorme esfuerzo realizado en la documentación del juego, algo cada vez más habitual en juegos de estrategia de este tipo. Y ya no es sólo la inmensa ayuda on line en castellano que el juego incluye ordenada y categorizada, con referencias cruzadas, y múltiples llamadas en el interfaz, sino también un extenso manual, que en muchos puntos se hace imprescindible, tutoriales interactivos que hacen más fácil la familiarización con el juego, y un desplegable con el árbol de desarrollo tecnológico. Este esfuerzo técnico y documental hace que el comprador quede más satisfecho al adquirir juegos tan cuidados en su presentación como lo puede llegar a ser este «Alpha Centauri».

Sid Meier's Alpha Centauri



Primeros pasos en Alpha Centauri

Como sucede en la mayoría de los juegos de este tipo, los primeros pasos que demos son cruciales para el desarrollo posterior del juego con éxito, y condicionan el avance durante el mismo. En «Alpha Centauri», la elección de la facción ya nos predispone hacia una estrategia u otra, pero elijamos la que elijamos, siempre habrá unos pasos fijos que dar para ponernos en marcha.

«Alpha Centauri» es un juego prototipo de construcción de imperios, y como tal basado en la exploración, la investigación y la construcción. Estos tres aspectos son nuestras tres primeras preocupaciones al principio de cualquier partida en el juego. Después vendrán otros, como el comercio, la diplomacia o el combate.

Una vez que hayamos fundado nuestra primera ciudad y tengamos nuestra unidad preparada, debemos comenzar la exploración de los alrededores. Ésta nos permitirá encontrar vecinos hostiles o no, y recuperar las partes de la nave que haya en las inmediaciones, y que nos proporcionarán avances beneficiosos. Mediante esta primera exploración también tomaremos contacto con los gusanos mentales, que en algunos casos podremos dominar y en otros tendremos que vencer en combate. La exploración también nos facilitará encontrar las mejores localizaciones para establecer nuevas ciudades, y cumplir otra premisa del juego: expansión y colonización.

Para expandir nuestro poder necesitaremos más unidades y nuevas construcciones en nuestra primera ciudad, entre ellas las que nos permitirán crear otras ciudades. Cuantas más ciudades tengamos, más unidades podremos crear, y más recursos podremos obtener, con los que investigar y continuar produciendo. Ganar la carrera productiva desde un primer momento es importante de cara a colocarnos en cabeza de las demás facciones, ya que así comenzaremos cuanto antes nuestros proyectos secretos.

El tiempo es un factor determinante. En lo referente a la defensa de nuestras ciudades al principio, es importante al menos disponer en ellas de una unidad que defienda, sobre todo por los mencionados gusanos mentales. El ataque, al menos en esta primera etapa del juego, no es imprescindible, aunque más adelante sí lo será para "persuadir" a otras facciones que voten por nosotros en los comicios para elegir el líder supremo.

LA LUCHA POR EL PODER

Tomar la iniciativa en cualquier combate, nos dará la ventaja del que ataca primero, pero el sistema diplomático de «Alpha Centauri» nos permite provocar hábilmente al contrario para que sea él quien nos declare la guerra, aunque seamos nosotros quienes ataquemos. Una buena forma de provocar es colocando unidades de infantería cercando una ciudad del enemigo, para posteriormente pedir la retirada, lo que le enfadará muchísimo, declarándonos la guerra, y justificando nuestro ataque. Los asedios son particularmente efectivos en «Alpha Centauri», ya que el defensor gastará muchos esfuerzos y energía en construir los medios e infraestructuras que nosotros destruimos fuera de sus ciudades. Asimismo, cuando ataquemos a una unidad, terminaremos el trabajo cuanto antes, para no darla tiempo a reforzarse ni a adquirir experiencia, lo que la haría más difícil de destruir. Esto es genérico para toda la facción: mejor un ataque grande y definitivo que acabe con ella de una sola vez, o que la desarme totalmente, puesto que un líder vencido es un voto seguro para nuestra causa.

Abusaremos de la diplomacia en todos sus aspectos: como fuente de ingresos, como arma arrojadiza, o para buscar aliados contra un enemigo recalcitrante. Vigilaremos mucho nuestra actitud, pues las demás facciones no olvidarán fácilmente una traición o un abuso. La diplomacia es un buen medio para obtener las tecnologías que necesitemos y que no hayamos podido desarrollar, aunque siempre podemos robarlas.

La lucha por el control del planeta se hace extensible al planeta mismo, que se rebelará contra nuestras prácticas que dañan su ecosistema, haciéndonoslo cada vez más hostil. Nos daremos cuenta de su enfado cuando veamos proliferar los fungus alrededor de nuestras bases y los ataques de gusanos mentales. La única forma de hacer frente a estos ataques, además de mantener un comportamiento lo más ecológico posible, es mediante unidades con poderes psi, o transformando el terreno con fungicidas.

Según avancemos en el juego nos daremos cuenta de muchos más pequeños, y no tan pequeños, detalles que «Alpha Centauri» y la experimentación nos enseñan por sí mismos. Y es que no se conquista un planeta en un solo día.

Siete facciones en un solo planeta

Cada facción de «Alpha Centauri» tiene algunas cualidades que hacen variar de forma sustanciosa la estrategia a emplear para conseguir el éxito. Estudiar con cuidado sus debilidades y puntos fuertes, además de su comportamiento, nos ayudará mucho mejor a comprender a nuestros enemigos, y cómo no, a nuestra propia facción.

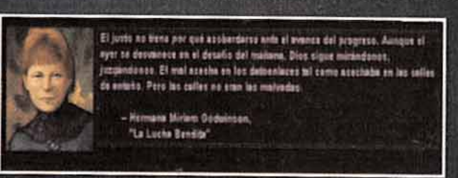
Facción UNIVERSIDAD DE PLANETA



Como se puede suponer de su nombre, su principal y más desarrollada faceta es la de la investigación, por lo que jugando con ellos nunca tendremos problemas para avanzar en el camino científico. Desgraciadamente, en los demás aspectos, y sobre todo en el militar, están poco desarrollados, y tendrán que hacer frente al resto de los clanes que intentarán robarles su conocimiento. El avance con esta facción debe hacerse teniendo en cuenta las prioridades de descubrimiento, que son los Algoritmos Preconscientes y los Secretos del Cerebro Humano.

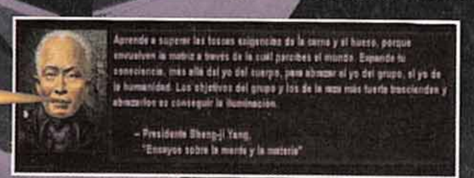
Al jugar contra esta facción nos daremos cuenta de que su comportamiento es muy fluctuante, haciendo uso de la diplomacia de manera constante, y cambiando mucho de opinión. Si se les deja el tiempo suficiente, adquirirán un dominio tecnológico aplastante, que les harán imponerse militarmente a las demás facciones, que podrán utilizar en su contra los gusanos y otros elementos que puedan robarles la tecnología.

Facción CREYENTES EN EL SEÑOR



Son fanáticos religiosos, y por lo tanto buenos combatientes, ya que tienden a buscar la guerra en lugar de la paz, como comprobaremos cuando los tengamos de enemigos. Sus esfuerzos diplomáticos irán encaminados a sojuzgar a la víctima de un posterior ataque, preparando el camino para el mismo, consiguiendo favores y dinero. Son muy expansionistas y militaristas, defendiendo muy bien sus bases, y sintiéndose siempre en peligro. Toman siempre la iniciativa en los ataques, que realizan de una forma ciega. La forma de manejarlos, si decidimos controlar esta facción, es un poco parecida a la de los Spartan, siempre en movimiento y siempre al ataque, para obtener tecnología de otras facciones más avanzadas científicamente. La investigación es su punto más flaco, y es algo que tienen que suplir de otra forma, con otros medios, como los proyectos secretos y las construcciones en las ciudades. Al igual que las Hijastras, tienen cierta habilidad para utilizar poderes mentales y psi, tanto para ataque como para defensa.

Facción COLMENA HUMANA



No suelen tomar la iniciativa, sino que permanecen siempre en la sombra, defendiéndose, amasando fuerzas y preparando el contragolpe mortal contra sus enemigos. Se trata de un enemigo muy trabajador, que raramente nos dará problemas si nosotros no les molestamos primero, aunque pueda proporcionarnos muchos. Son envidiosos de otros vecinos más avanzados, e intentarán provocarnos diplomáticamente, forzando el ataque para hacernos probar su desarrollada artillería. Cuando los manejemos aprovecharemos su habilidad constructora y productiva, fundamentando muy sólidamente nuestro imperio, creando defensas fuertes para hacer frente a los atacantes que anhelen nuestros recursos. Nuestras investigaciones han de ir precisamente en este camino, puesto que es la facción que más tiene que defender, y que más puede perder ante un eventual ataque. Como disponen de ventaja productiva, nos permitirán crear un ejército poderoso en cualquier momento.

Facción MORGAN INDUSTRIES



Movidos por sus impulsos capitalistas, la facción de los Morgan como enemigos intentan mantenerse alejados de la guerra mientras sea posible, aunque si lo necesitan, tienen a su disposición ejércitos poderosos en poco tiempo gracias a su habilidad para conseguir dinero. Tienen una gran preferencia por la creación de sondas, aunque no desdeñan el ataque directo con todos los medios a su alcance. Es una facción poderosa que conviene tener de aliada, salvo que prefiramos lo contrario.

Manejando a los morgan debemos aprovecharnos del comercio y la industria que poseen por defecto y como cualidad principal. Como tienen problemas para alcanzar mucha población, deben descubrir cuanto antes formas de concentrar más gente en las ciudades. Su principal arma es el comercio, gracias al cual pueden mantener buenas relaciones con el resto de las facciones, aunque si llegara el momento de luchar, la habilidad de las sondas para robar al enemigo será nuestra táctica preferida.

Facción FUERZAS DE MANTENIMIENTO DE LA PAZ



Son algo así como la ONU actual, salvo que sirven a sus propios intereses, y no a los de la Humanidad. No obstante, intentan preservarse de la guerra, fieles a sus principios, siendo negociadores muy hábiles. Cuando vean que la paz no les da más frutos, se volverán agresivos y militaristas, por lo que deberemos estar preparados para ese momento, puesto que su ataque suele desencadenar también el de sus aliados, a los que persuaden para ello. Suelen utilizar sobre todo unidades aéreas y navales para atacar. Dada su naturaleza conciliadora, debemos jugar con esta facción la baza diplomática, para intentar ser elegidos gobernadores o líderes supremos cuanto antes. Las tecnologías Empatía de Centaury e Inmortalidad Clínica son de enorme importancia para esta facción, pues nos dan acceso a votaciones ventajosas. El comercio también es el medio natural de esta facción para obtener dinero y aliados, a los que suele ser bastante fiel, siendo una de las pocas en las que se puede confiar de forma más abierta.

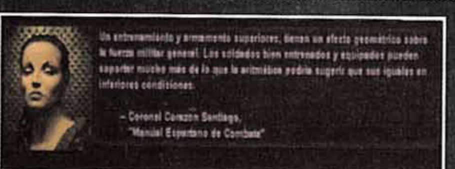
Facción HIJASTRAS DE GAIA



Su armonía con el planeta y con el sistema de «Alpha Centauri» las convierten en la facción más integrada en su nuevo mundo, no en vano pueden capturar y utilizar los poderosos Gusanos Mentales. Con ellos, podemos obtener energía extra que podremos transformar si disponemos de la tecnología apropiada (Empatía Centauri). También disponen de valores elevados de poderes psi que pueden utilizar en combate. Nuestros esfuerzos investigadores jugando con esta facción se centrarán en tecnologías, proyectos secretos e instalaciones que potencien la captura, creación y conservación de los gusanos.

Para hacer frente a esta facción y a sus gusanos, necesitaremos montones de poderes psi y unidades con Trance Hipnótico. Si somos aliados de ellas, también lo seremos del planeta, por lo que tendremos cuidado de llevar a cabo actitudes antiecológicas, si no queremos ser el blanco de sus iras. Es una de las facciones que más hay que respetar.

Facción FEDERACIÓN DE SPARTAN



El combate es su vida, y por lo tanto son los mejores luchadores, siempre prestos a atacar a un enemigo común, o a devolvernos resueltamente un ataque que realizásemos contra ellos. El desarrollo de tecnología militar es su especialidad, y el Nexo de Mando es el proyecto secreto más práctico para ellos. Jugando con ellos debemos ser agresivos y aprovechar las posibilidades atacantes que la facción nos ofrece, investigando siempre tecnologías bélicas.

Cuando el ordenador maneje a los Spartan, se moverá según esas mismas premisas: muy expansionista, ataques muy rápidos con unidades ligeras y potentes, extorsión diplomática, y amenazas constantes. Son un peligro para la paz mientras no tengamos la suficiente fuerza como para hacerlos frente. No suelen retroceder, y cuando lo hacen es que están a punto de caer derrotados. Tienen siempre los mejores ejércitos, por lo que la creación de una fuerza de defensa apropiada será necesario si queremos hacerles frente.

Punto de Mira

- Compañía: **MEGAMEDIA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



La gente de Megamedia tiene una especial predilección por los barcos, como lo demuestran sus anteriores trabajos «Age of Sail» y «Admiral Sea Battles», y ahora este «Ancient Conquest». No sabemos bien si es porque son australianos y viven rodeados de agua o por cualquier otro motivo bien diferente, pero lo cierto es que han aprovechado esta afición para darle un enfoque nuevo a los juegos de estrategia en tiempo real.



Procesador: Pentium 133MHz • Disco duro: 21 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, módem y cable serie)

TECNOLOGÍA:	77
ADICCIÓN:	75

Los distintos tipos de barcos son tan parecidos que a simple vista no se distinguen. A medida que se juega con él, decrece el interés por la falta de variedad de las misiones. Da una interesante ambientación nueva a los juegos de estrategia en tiempo real.

puntuación total



78



Ancient Conquest

Guerras en el agua

El cursor cambia a un punto de mira siempre que podamos atacar a algo, de forma automática, ya sea un blanco terrestre o marítimo.

«Ancient Conquest» podría ser un juego típico de estrategia en tiempo real con su combate, su gestión de recursos, y su exploración si no fuera por algunas peculiaridades que lo diferencian del resto. La primera de ella, y la más importante, es que los barcos son el elemento fundamental del juego, los que dan vida a los combates y con los que se recogen los recursos. La segunda es que está ambientado en la Antigua Grecia, un mundo mitológico y fantástico repleto de criaturas fantásticas, objetos maravillosos y héroes pletóricos de poderes terrenales y divinos.

Nosotros representamos a los griegos en su búsqueda del Vellocino de Oro, para lo cual tendremos que hacer frente a Persas, bárbaros y a toda clase de criaturas mitológicas, como amazonas, cíclopes y minotauros, entre otros. Para ello tendremos que construir una potente flota de barcos, equipados con distintas armas y poderes mágicos, que construiremos en nuestras ciudades. Los edificios, barcos y armamento los crearemos a partir de dos materias primas básicas: el ámbar y el pescado. Ésta es la base del sistema productivo de «Ancient Conquest», de los más simples de entre los juegos de este tipo.

DE ISLA EN ISLA

En lo tocante a posibilidades de juego, «Ancient Conquest» es de sobra amplio, pues a las 14 misiones que componen la campaña de búsqueda del Vellocino de Oro se le unen varias decenas de misiones individuales y multijugador que pueden jugarse de forma independiente. Por no hablar del editor de misiones que nos permite dar rienda suelta a nuestra imaginación y creatividad.

En lo tocante al desarrollo de las misiones, es donde la variedad se ve mermada, pues prácticamente todas las misiones tienen un desarrollo similar: recolección de ámbar y peces para construir edificios con los que crear una flota para atacar a nuestros enemigos y destruirlos o recuperar algún objeto que ellos poseen. El juego tan sólo tiene gestión de la producción y combate; no existen ni la diplomacia ni el comercio, que habrían dado más posibilidades al juego. Existe también una mínima posibilidad de investigación para aumentar la potencia o el alcance de las armas, así como el blindaje de los escudos.

En el modo campaña llevamos a cabo todas las acciones que la historia nos indica para recuperar el Vellocino de Oro

Lo que sí constituye una aportación interesante es la de la magia, a la que no tendremos acceso hasta bien avanzado el juego en modo campaña. Con la magia conseguiremos aumentar notablemente nuestras posibilidades ofensivas y defensivas gracias a distintos hechizos. Los héroes y los objetos van relacionados en muchas ocasiones, y también son un elemento desestabilizador, pues otorgan determinados poderes y son necesarios para acabar ciertas misiones.

En el combate naval es donde el juego desarrolla todo su potencial. Cada bando tiene seis tipos de barcos de guerra comunes más dos exclusivos. En esos barcos podemos escoger el armamento y la tripulación, que se utilizará en los abordajes. También podemos determinar con precisión el comportamiento de todos y cada uno de nuestros barcos en el combate, si atacan o defienden y como lo hacen: a distancia, embistiendo, abordando al enemigo, o manteniéndose neutrales. Con los barcos también podemos construir fuertes y poblados, así como recolectar recursos, y darles órdenes de patrullar, explorar o formar convoyes. Aparte de los combates con otros barcos, también pueden atacar a monstruos marinos o terrestres, así como a construcciones.

MEJOR NO COMPARAR

Desde un primer momento, «Ancient Conquest» se muestra muy agradable con el



Los abordajes serán escenas muy frecuentes en todos los combates, que nos permitirán robar barcos al enemigo, poniéndolos de nuestro bando.



Mediante los poderes mágicos que el programa nos proporciona otorgamos a nuestra flota y edificios nuevas posibilidades para hacer frente al enemigo.

El combate es el aspecto más desarrollado e interesante del juego y, por tanto, el predominante



El número de barcos que podemos construir no es grande, lo que limita las posibilidades estratégicas del juego, ya que no hay más tipos de unidades.



El mapa genérico situado en la esquina superior izquierda de la pantalla proporciona una visión ampliada de las unidades en el escenario.



Los vídeos, como por lo general todos los elementos multimedia, son muy escasos en el juego, que hace transiciones con pantallas estáticas.

jugador, pues sus gráficos están bien realizados y el interfaz es muy claro, además de estar totalmente traducido. Respecto a dicho interfaz, sus principales carencias son un exceso de pulsaciones para hacer determinadas tareas, y lo excesivamente enrevesadas que pueden ser algunas de ellas. La construcción es la típica, y el movimiento de los barcos es el esperado en un mapeado totalmente plano que no plantea ningún problema técnico. Sin embargo, al estar estructurado como una cuadrícula, y dado el enorme tamaño de los barcos con respecto al terreno, no podemos esperar florituras tácticas ni maniobras cuando hay muchos en pantalla. La niebla de guerra está presente en dos niveles que ilustran el mundo inexplorado y el mundo explorado pero sin presencia de nuestros barcos. Las nubes, las explosiones o los disparos son los pocos efectos visuales que contemplaremos; aunque las animaciones de construcción y combate son numerosas, lo que da vistosidad. El ritmo de juego es un tanto lento, exento de un dinamismo que ni los combates llegan a conseguir.

De forma independiente y valorando el trabajo realizado, «Ancient Conquest» es un juego divertido y con su toque original que agradará sobre todo a los estrategas noveles por su facilidad de manejo y sencillo desarrollo. Pero también se ha pensado en los estrategas avezados dotándolo de un elevado nivel de dificultad que se traduce en una ventaja aplastante de los enemigos en algunas misiones, incluso en el primer nivel de dificultad de los tres que el juego tiene.

Pero si lo comparamos con otros juegos de estrategia en tiempo real, tanto a nivel de profundidad estratégica, como de realización técnica –gráfica y sonora–, queda por debajo de ellos, y no sólo de los más modernos, sino de los de hace un año. La idea es fenomenal, pero la puesta en escena y el planteamiento se quedan un poco cortos con respecto a lo que estamos acostumbrados a ver.

C.S.G.

Rigidez extrema



Uno de los aspectos más criticables de «Ancient Conquest» es su falta de flexibilidad y la ausencia total de variedad a lo largo del juego. Todas las misiones están cortadas por el mismo patrón: los pasos a dar son similares, los decorados son muy parecidos, el comportamiento de los enemigos no varía, etc. Esto provoca, sin quererlo, que al cabo de siete u ocho misiones, el jugador se halle inmerso en una monotonía que el juego le provee y de la que no le permite salir. Las novedades y los nuevos objetivos que hacen más atractiva una misión con respecto a la anterior son tan escasas y a veces tan poco perceptibles que pasan desapercibidos. El precioso argumento se va hilvanando poco a poco, pero las acciones a realizar siempre son las mismas, la estrategia no varía ni un ápice. ¿El planteamiento del juego no da para más? Pensamos que no.

«Ancient Conquest» es un juego que se prestaba a mucho más de lo que se ha hecho con él, porque realiza un planteamiento y una ambientación de la estrategia en tiempo real que hasta ahora se veía poco. El juego fluye con comodidad y suavidad desde un primer momento, pero con el paso de las misiones no crece, sino que se estanca y lo único que varía es la dificultad. El resto siempre es lo mismo, lo cual no deja de ser una lástima, porque la intención es muy buena. Y la voluntad también.

El editor de escenarios



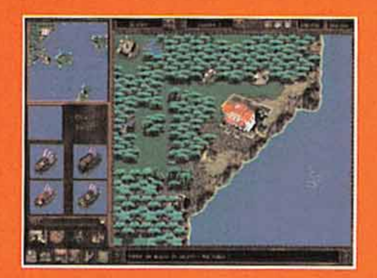
Como todos los juegos de estrategia en tiempo real basados en misiones debieran llevar, «Ancient Conquest» incluye un editor de escenarios. Se trata de un interesante añadido al juego, pues además de ser muy fácil de manejar, tanto sus menús como sus instrucciones de uso están en castellano. Pero la facilidad de manejo no restringe su potencia, ya que además de crear mapas prácticamente de cero, nos permite modificar las batallas que el juego incorpora como predefinidas.

Como ya viene siendo habitual, el editor va más allá de una mera función de editar escenarios. Con él podremos cambiar los parámetros de las misiones, de los bandos que participan en ellas, y de los barcos que esos bandos van a tener a su cargo. También podemos tocar los objetos terrestres, los recursos o los objetos mágicos.

Además, después de realizar nuestros mapas, tendremos que realizarles una función de compilación, que incorpora el editor y que nos indicará si hemos cometido algún error no permitido por el programa al diseñarlos. La guinda a una utilidad que amplía las posibilidades del juego.







Ancient Conquest: Aventuras marinas

En nuestra búsqueda del Vellocino de Oro, correremos toda suerte de aventuras por mares infestados de piratas, recorreremos tierras propiedad de amazonas y toda clase de monstruos mitológicos, hasta conseguir nuestro objetivo final. La mitad de los pasos intermedios que tenemos que dar hasta llegar a ello son los siguientes.



MISIÓN 1: EL PERGAMINO DE LEMNOS

En esta primera misión deberemos destruir todos los bárbaros que nos encontremos y recuperar un pergamino. Nosotros partimos de la esquina superior derecha del mapa, y el pergamino se encuentra en la esquina inferior izquierda. Para llegar hasta allí, primeramente tendremos que acabar con todos los bárbaros que se interpongan en nuestro camino, personalizados en una decena de barcos y en un fuerte pequeño. Crearemos una flota de guerra cuanto antes formada por barcos destructores de hombres y de barcos y nos dirigiremos a por ellos. Cuando tengamos el pergamino en nuestro poder pasaremos a la siguiente misión.

MISIÓN 2: EL REMO MÁGICO

Comenzamos en la parte izquierda del mapa, y debemos llegar a la ciudad de Iolco, que está al norte de nuestra posición de partida, donde daremos comienzo a nuestra misión propiamente dicha. Allí tendremos que entregar el pergamino conseguido en la primera misión y organizar una flota lo suficientemente poderosa para hacer frente a los numerosos bárbaros que nos encontraremos. Cuando estemos preparados, nos dirigiremos hacia el este llegando a una isla pequeña, donde se encuentra el Blindaje de Ares, que reforzará el blindaje del barco que lo recoja. En las inmediaciones de la isla seremos atacados por el grueso de la flota bárbara, a la que debemos vencer para poder seguir navegando hacia el nordeste y llegar a su base. En la misma hay dos fortificaciones, y en la que está más al sur se encuentra el remo mágico, que sólo podremos coger cuando la destruyamos. Con el remo en nuestro poder, volveremos a Iolco, se lo entregaremos a Jason, y después llevaremos a este al puerto de la ciudad, dándose por terminada la misión.



MISIÓN 3: EL MARTILLO DE ARGOS

En el mismo mapa de la misión anterior debemos comenzar por construir la flota con la que vencer a los obstinados bárbaros. Para llegar a ellos, avanzaremos hacia la derecha lo más pegados posibles a la parte superior del mapa. Su fuerte, donde se encuentra también el martillo de Argos, está situado en la misma posición que en la misión anterior, todo al este de nuestro pueblo de comienzo. Esta vez, su flota es muy inferior, así como sus defensas terrestres, que venceremos fácilmente para hacernos con el martillo. Los que sí son poderosos, y cuentan con muchos barcos, son los persas, cuya ciudad se encuentra en la esquina inferior derecha del mapa, donde se concentra también su flota. No es necesario, ni recomendable, que los ataquemos, pues son muy numerosos y no hace falta tener contacto con ellos.

Cuando tengamos el martillo, iremos a buscar a Argos con él. La casa de Argos está en la esquina inferior izquierda del mapa, y se puede llegar hasta ella bordeando el mapa por el lado izquierdo, sin adentrarnos en los dominios persas ni provocándoles. Podemos llevar a Jason y su remo con nosotros para evitar los remolinos. Una vez que recojamos a Argos usando el martillo, lo llevaremos con nosotros hacia Iolco, donde construiremos el barco Argo, en el que meteremos a Jason y a Argos, concluyendo nuestra tarea por el momento.



MISIÓN 4: COMIENZA EL VIAJE

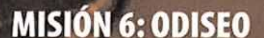
Comenzamos en una posición indefinida en medio del mar, con un solo barco en el que van nuestros dos héroes por el momento, Jason y Argos, con el encargo de llegar a la ciudad de Chios. La localización de dicha ciudad es, más o menos, en el centro del mapa, pero tenemos que avanzar con cuidado si no nos queremos encontrar antes de tiempo con los persas y los bárbaros. Al sur de nuestra posición de partida están los bárbaros, que no necesitamos atacar, por lo que iremos hacia arriba hasta que toquemos tierra, que seguiremos hacia la derecha hasta llegar a una península pronunciada. No seguiremos hacia la derecha pues nos encontraríamos con los persas, y lo que haremos será avanzar en diagonal hacia la esquina inferior derecha del mapa. Y habremos llegado sin novedad a la ciudad de Chios. No hace falta atacar ni la ciudad bárbara, ni la ciudad persa de la parte superior derecha del mapa para terminar el escenario.

Lo primero que hemos de hacer es montar un buen dispositivo de defensa de nuestra isla, mediante fuertes y algún que otro barco de retén, mientras realizamos una expedición para recuperar el Ovillo de Ariadna. Dicho objeto se encuentra en la parte inferior derecha del mapa, bien protegido por varios fuertes y barcos persas. De camino hacia allá pasaremos cerca de islas habitadas por minotauros, una de las cuales tiene un objeto que pasaremos necesariamente por alto; y también hay un barril que no cogeremos, pues es una trampa ardiente. Cuando tengamos el ovillo, iremos a por Teseo, que junto a Jason y Argos nos llevaremos a la esquina inferior izquierda del mapa –al sudoeste, aunque el juego diga al sudeste–, para fundar allí un poblado y dejar allí a los héroes. La forma de llegar allí es yendo todo hacia abajo desde nuestra ciudad y luego hacia la izquierda. En donde nos tenemos que establecer habrá poblados de minotauros, que tenemos que erradicar. Cuando lo hagamos, fundaremos nuestro poblado, dejaremos a los héroes, y habremos terminado la misión.



MISIÓN 5: PERSEO Y EL ESCUDO DE ESPEJO DE ATENEA

Para conseguir que Perseo se una a nuestra causa, tenemos que conseguir el Escudo de Espejo de Atenea, que está en poder de los persas. Tras conseguir montar nuestra flota y la defensa de la ciudad, la forma más fácil y menos peligrosa de llegar hasta el Escudo es avanzando hacia abajo hasta que encontremos el final del mapa y luego hacia la izquierda. La ciudad persa en la que se encuentra el escudo está en la esquina inferior izquierda del mapa, mientras que la otra ciudad está en la superior, pero de esta última nos olvidaremos por ahora. Antes de llegar a la ciudad del Escudo, es probable que tengamos que hacer frente a un pequeño asentamiento de bárbaros, pero no opondrán muchos problemas, al igual que los persas de esta primera ciudad, no muy numerosos. Con el Escudo en nuestro poder, desandaremos el camino andado y, llegando a nuestra ciudad, la casa de Perseo se encuentra avanzando hacia la izquierda, en la parte izquierda del primer saliente que encontramos. Con Perseo en nuestro bando, volveremos a nuestra ciudad y recogeremos a Teseo –si no va ya con nosotros–, para posteriormente dirigirnos a matar a la górgona, que está en la parte derecha del saliente donde está la casa de Perseo. Para matar a la górgona utilizaremos un solo barco, en el que llevaremos a Perseo y a Teseo, pues si usamos más, sólo conseguiremos que la górgona los convierta en piedra. De paso acabaremos también con las amazonas que pululan por los alrededores. Cuando la górgona muera, recogeremos su cabeza, que nos servirá para convertir algo en piedra, pero sólo se puede usar una vez. Para terminar la misión, sólo nos queda atacar la ciudad persa que hay en la parte superior izquierda del mapa, destruyéndola por completo. Cuando no quede ningún persa en el escenario, llevaremos a nuestros cuatro héroes al poblado que había junto a la casa de Perseo, dándose por finalizado el nivel.



MISIÓN 6: ODISEO



En este nivel tendremos nuestra primera toma de contacto con las arpías, peligrosos seres fantásticos que vuelan y son muy difíciles de abatir. Para acabar con ellas, tendremos que destruir sus nidos, que se encuentran al norte de nuestro poblado de partida. En uno de esos nidos se encuentra la Estatuilla de Oro de Atenea, que nos servirá para que Odiseo se una a nuestra causa. El primer paso será hacernos con dicha estatuilla: una vez conseguida, tendremos que limpiar la zona, puesto que la casa de Odiseo está allí, en la esquina superior derecha del mapa. El problema es que no se ve a simple vista, y tampoco acercándonos a ella. Para verla, no tenemos más remedio que construir el templo del mar, y utilizar la magia de vista en esa zona hasta que demos con ella. Una vez vista, iremos con el barco que tiene la estatuilla y sacaremos a Odiseo de allí. La operación de recuperar al héroe es más delicada de lo que puede parecer, pues a la distancia que está su casa, ningún barco llega hasta ella. Lo que haremos será llegar hasta la parte de más arriba de donde Odiseo tiene su casa, y allí fundaremos un poblado con un amarradero en nuestro lado, y otro en el lado del mar interior que da a la casa de Odiseo. Construiremos un barco en ese mar y cogeremos a Odiseo, traspasándolo de esta forma al otro lado. Ahora sólo queda un hermoso enfrentamiento con los persas, cuya ciudad está en la parte superior izquierda del mapa, un poco más abajo que el territorio donde nos tenemos que asentar para terminar la partida, y que es propiedad de las amazonas. Acabaremos con ambos enemigos, fundaremos un poblado donde están las amazonas y llevaremos allí a nuestros cinco héroes.



MISIÓN 7: ORFEO Y ZETES

En esta misión nos toca "convencer" a dos héroes, por si fuera poco con uno. Debemos encontrar un Arpa para atraer a Orfeo, y posteriormente un Cuerno para ganarnos la ayuda de Zetes. Empezamos en la parte inferior derecha del mapa, que tiene un tamaño mucho mayor al de los que hemos jugado hasta ahora.

El arpa de Orfeo se encuentra en un poblado persa que hay si avanzamos hacia la izquierda desde la posición de nuestro asentamiento inicial. Con el instrumento musical en nuestro poder, nos dirigiremos hacia la casa de Orfeo, que está en el extremo superior derecho del mapa, todo hacia arriba desde nuestro poblado. Cuando Orfeo ya esté entre los nuestros es momento de ir a buscar a Zetes.

Lo primero es conseguir un Cuerno que está en poder de unos cíclopes, apoyados por unos minotauros, cuyo poblado se encuentra en la parte inferior izquierda del mapa. La mejor, y más segura, forma de llegar hasta allí es, desde nuestro poblado, pegados a la parte inferior avanzando hacia la izquierda. Probablemente nos encontremos con bárbaros, pero es un riesgo que tenemos que correr.

Una vez que tengamos el cuerno, queda lo más difícil, que es llevarlo hasta donde está la casa de Zetes, nada más y nada menos que en la parte superior izquierda del mapa, tras la ciudad de los persas y de una zona de arrecifes, remolinos y sirenas, además de rodeada de campamentos de minotauros y cíclopes. El camino es muy pedregoso, pero lo mejor es hacerlo poco a poco: primero acabar con los persas, después conseguir a Zetes, y finalmente, limpiar el terreno de monstruos para establecernos en él –fundado poblado y llevando allí a todos los héroes–, momento en que terminará esta larga, larguísima misión.

LECCIONES MAESTRAS DE LA ANTIGÜEDAD

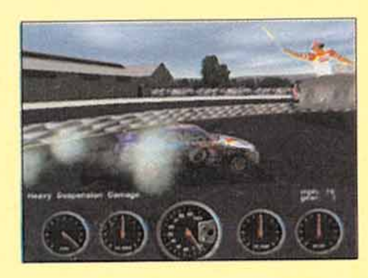
- A la hora de navegar, se ahorra tiempo si se aprovechan los vientos que hacen avanzar más rápido a los barcos.
- La investigación para desarrollar la potencia de las armas es de extrema importancia, pues coloca a nuestros barcos por delante de los enemigos.
- No desdeñaremos construir fuertes en nuestras ciudades para protegerlas de los ataques de los barcos hostiles.
- Aprovecharemos los accidentes geográficos; permitirán taponar lugares estratégicos con los barcos.
- Los espolones como arma ofensiva son fenomenales, pues mandan a pique cualquier barco en cuestión de pocas embestidas.
- La navegación bordeando las costas es mucho más segura para los barcos mercantes que recogen ámbar y pescado que el adentrarse en alta mar, debido sobre todo a los peligros de entraña el mar.
- Deberemos tener mucho cuidado con ciertos objetos que nos encontraremos en nuestras aventuras, y que resultan aparentemente inofensivos, pero que encierran trampas mortales al recogerlos, como arrecifes o volcanes.
- El barco real es el más potente de todos y el que más objetos y héroes nos permite transportar, pero también es el más caro.
- La magia es cara, pero puede marcar la diferencia de forma determinante en la partida, por lo que intentaremos obtenerla en cuanto podamos.
- Practicar el abordaje como práctica sólo es recomendable si utilizamos para ello barcos especialmente preparados para ese fin.
- Cuando construimos los barcos, no vienen con las órdenes predefinidas que más nos convienen, por lo que debemos revisarlas siempre antes de lanzarnos a la aventura.
- Todos los barcos están construidos en mayor medida de madera, por lo que el elemento que más daño les hace es el fuego y las armas que en él se basan.
- Aprovecharemos la habilidad de poder fundar poblados en cualquier lugar, lo que nos puede sacar del atolladero en muchas ocasiones.
- No es necesario acabar con todo lo que nos encontremos: ceñirnos a los objetivos y esquivar al enemigo cuando se pueda son las mejores premisas para el éxito.

Punto de Mira

Compañía: **EA SPORTS**
Disponible: **PC CD**
Género: **SIMULADOR/ARCADE**



Si estáis pensando que la Nascar consiste básicamente en salir vivo de la carrera y cruzar la meta con al menos un par de ruedas, estáis en lo cierto. Pero estas leyes de supervivencia son una pequeña parte de todo el universo de una especialidad donde la mecánica del coche y, sobre todo, una técnica de conducción basada en la sangre fría y en los reflejos son las claves para domesticar estas máquinas de guerra a más de 300 km/h.



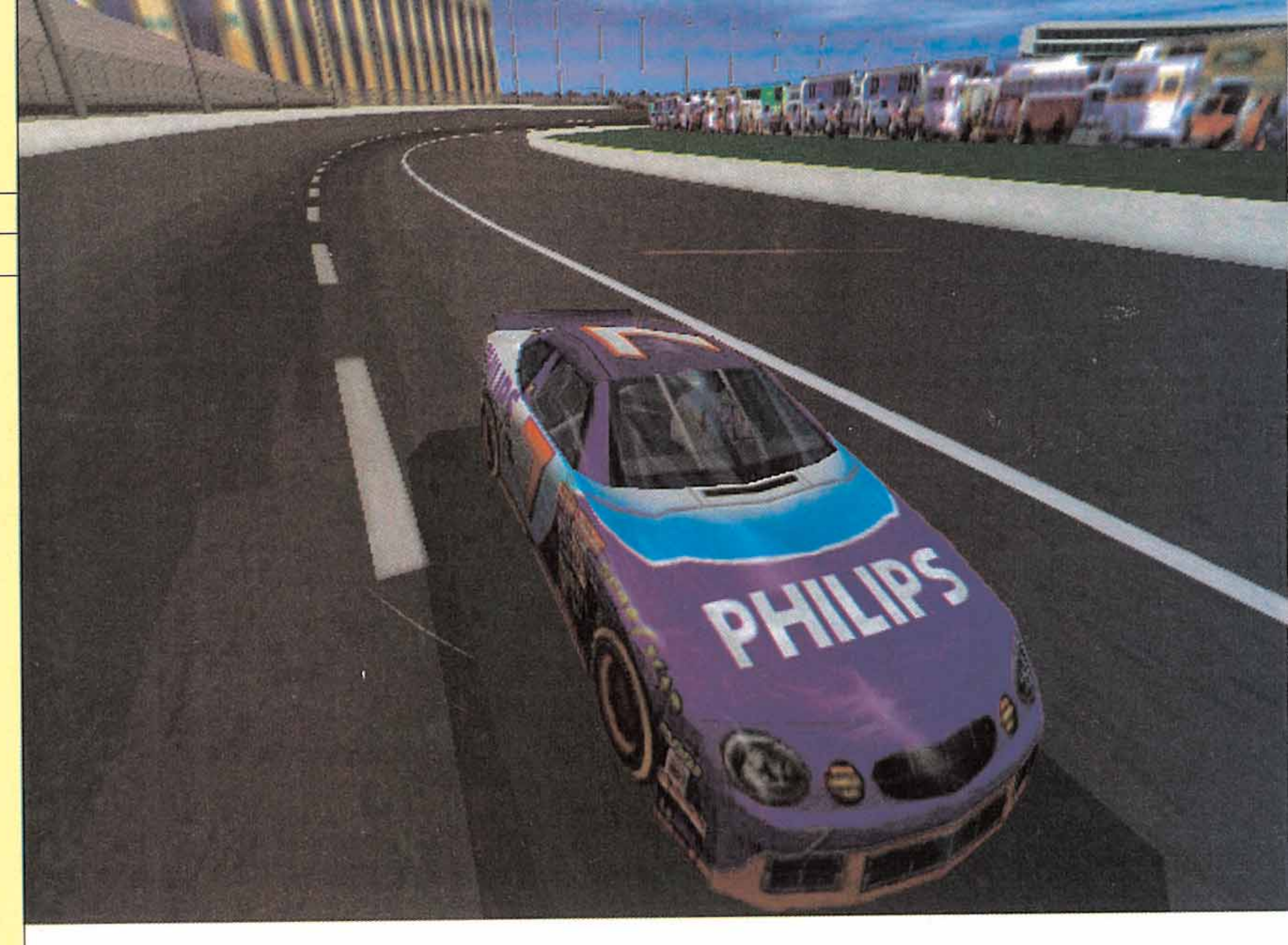
Procesador: Pentium 200 MHz • Disco duro: 370 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, módem, IPX, serie)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	88

El comportamiento de los coches es extremadamente real, y la conducción puede exasperar a los impacientes. La sensación de velocidad convence, pero no es tan electrizante como en otros juegos del género. Los requerimientos de hardware son muy importantes: tarjeta 3D, y de las buenas.

puntuación

total **82**



Nascar Revolution

Siniestro total

Sólo hace falta ver «Días de Trueno» para entrar en ambiente, y aunque la calidad de la película no es como para verla cada dos por tres, es suficiente para meter en el cuerpo el gusanillo de entrar en estos tanques sobre ruedas para pegarse al muro y entrar en el torbellino aerodinámico de los circuitos ovales. Diseñados partiendo del mismo chasis base, las enormes protecciones y faldones de estos coches los convierten en la versión de competición de un blindado. Para conseguir que estos mastodontes de cerca de dos toneladas puedan acelerar de 0 a 100 en menos de 6 segundos y alcanzar una velocidad superior a los 300 km/h, se construyen motores con más de 600 caballos de potencia. Todos los elementos están pensados para resistir los múltiples impactos que se producen en la carrera, porque la base de la competición es contactar con los contrarios para empujarles, obligarles a cambiar la trayectoria, frenarles contra el muro, etc. Sí, hay jueces, pero por lo general se limitan a estar allí para ganarse el sueldo, porque los límites de lo permitido se asemejan al estilo «Mad Max».

En la NASCAR hay algo más que lucha; se necesitan nervios de acero



La estrategia es muy importante: decidir cuándo entrar en boxes puede decantar las posiciones al final.



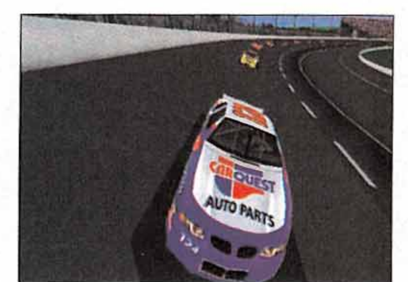
Ante la gravedad de algunos accidentes, la bandera amarilla indicará la prohibición de adelantar.

PILOTAJE SOBRE RAÍLES

Pero antes de empezar a pensar en cómo arreglárselas en estos combates chapa contra chapa, hay que saber conducir los coches Nascar, que tienen un comportamiento tan tosco, lento y poco dado a las filigranas que los contravolantes o las habituales piruetas al volante de poco sirven aquí, porque la respuesta del coche es muy parecida a llevar un tren sobre raíles. La frustración será lo normal en las primeras partidas, porque el modelo físico de la dinámica se ha programado con todo lujo de detalles y consejos de los profesionales, y el resultado es un simulador 100% real. Los distintos niveles de dificultad regulan el agarre, la respuesta del volante y otras variables, pero incluso en el modo arcade, la complejidad de la conducción es muy alta. Comprender la aerodinámica es esencial, y mantener una velocidad determinada en cada punto del circuito es la única forma de que la fuerza centrífuga no nos empuje contra los muros exteriores. La velocidad es altísima, y cualquier frenazo inesperado o una corrección muy brusca en la dirección terminarán en un trompo. También hay circuitos no ovales que tienen un trazado más normal, y son aún más difíciles por las características indomables de los coches.

El método de control más aconsejable es volante y pedales, el teclado, como viene siendo habitual en los últimos títulos del género, es demasiado directo para la muy exigente conducción. Los elementos de configuración son la presión de las ruedas, los amortiguadores, la distribución del peso, los topes de los muelles, la relación de marchas, el gradiente de inclinación de las ruedas delanteras, la altura del alerón trasero, la cantidad de combustible y el ángulo máximo de giro. Todos tienen una trascendencia total, hasta el punto de









Aquí están las huellas de alguien que se pasó con los frenos y se las ha visto con el muro de hormigón.

Los gráficos pasan de lo normal en engine y entorno de los circuitos a lo majestuoso en los coches



Medir bien el peralte de las curvas es la clave para no tener que frenar en plena curva.

que no se puede ganar o incluso terminar la carrera si no se domina el arte de configurar el coche. El manual del usuario es muy completo en explicaciones sobre cada uno, estilos de conducción y consejos, los que desconozcan las particularidades de la NASCAR no tendrán problemas para conocer lo necesario sobre la marcha, con ejemplos y lecciones.

MÁS VELOCIDAD

La realización técnica de los gráficos se caracteriza por recurrir a las texturas con granulados sobre el asfalto y a los filtros para crear la sensación de velocidad. No es de las mejores que hemos visto, sobre todo porque los requerimientos de hardware son elevados. La depuración de cálculo no es el fuerte de este engine, porque con una Riva TNT es imposible jugar a más de 640x480 y la distancia de render debe situarse a un nivel intermedio. En Glide y con una Voodoo2, mejora algo la velocidad de procesamiento, pero sigue dando la impresión de falta de fotogramas por segundo, que normalmente arroja una cifra de 26 fps, suficiente para dotar de realismo a la animación, pero muy por debajo de lo normal en el género, que se suele situar en los 40 fps. Las cámaras de persecución complican aún más este problema al aumentar las necesidades de renderización. Con las perspectivas subjetivas mejora bastante el movimiento, pero siempre dentro de unos límites muy contenidos. El escaso empleo de los sombreados tampoco ayuda a empujar con intensidad el entorno gráfico y, normalmente, la sensación es de ir más lento de lo marcado en el velocímetro.

Los 17 circuitos de la temporada NASCAR han sido licenciados por la organización oficial, y la comparación con los trazados reales podría dar pie al juego busca las diferencias, y el número no llegaría a siete. La topografía está calcada, algo en apariencia sencillo en los circuitos ovales, pero aunque de lejos todos parecen iguales, una vez sobre el asfalto se aprecian las diferencias en el peralte de las curvas, la adherencia de la calzada, etc. El sonido tiene su punto fuerte en la captura del estruendo de los motores, uno de los mitos de la NASCAR que es perfectamente audible, sobre todo cuando se ordena a los pilotos arrancar los motores.

EN LA TV

Las repeticiones de la carrera con cámaras de televisión colocadas en los ángulos más espectaculares seguro que van a ser el recreo más utilizado en el juego. Se admiten apuestas en las partidas multijugador en red –hasta ocho jugadores–, por módem y conexión serie, y con dos objetivos: llegar el primero a la meta o ser el piloto con más accidentes y abandonos provocados. «Nascar Revolution» sorprende por el extraordinario diseño de los coches, el realismo a todos los niveles y la devastación de los accidentes, y aunque le falta algo de dinamismo, estamos ante un juego de coches imprescindible para los fanáticos.

A.T.I.

Boxes de película





Basándose en cientos de filmaciones en vídeo y usando Motion Capture, los programadores de «Nascar Revolution» han hecho historia en el género, situándose a la cabeza en la compleja y normalmente descuidada categoría de la representación de los boxes. Cada mecánico va a lo suyo, y tanto las operaciones de repostaje como los cambios de neumáticos se desarrollan ante nuestra vista con un giro de la cámara que muestra una danza milimétricamente estudiada en busca de lograr el mayor espacio para realizar las tareas en un tiempo récord algo alejado de la Fórmula 1 por la mayor limitación en el número de mecánicos.

En la arena no hay amigos





Una pequeña muestra con algunos fotogramas aislados de una secuencia que recoge uno de los accidentes más suaves; embestir lateralmente al contrario para que termine dando varias vueltas de campana mientras los comisarios hacen la vista gorda. Si se sigue la técnica de golpear con los puntos fuertes de la carrocería hasta es posible poder seguir con la ardua tarea de retirar de la circulación a cuantos más coches mejor, porque puede haber hasta 43 corredores en la pista. Las abolladuras, el humo, las chispas y una ristra de fuegos artificiales más variados que en la fiesta del dragón chino salpican cada choque en cadena de esa salsa de tragedia y espectacularidad que tanto gusta a los aficionados.

Pero no seremos los únicos kamikazes, porque la I.A. de los pilotos controlados por el ordenador rebasa toda lógica para adentrarse en el terreno de organizar emboscadas en grupo, colaborar entre ellos para cerrar el paso, frenar de golpe para que nos empotremos en su parachoques trasero de hierro reforzado, etc. Hay decenas de jugarretas más, donde la deportividad brilla por su ausencia para dar paso a una agresividad y falta de ética al volante nunca vista en el género.





Punto de Mira

- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**



Los soldados de plástico están de vuelta. Y traen consigo nuevos escenarios y unas misiones más variadas para hacernos pasar un buen rato, mientras recordamos esos juguetes de nuestra infancia, aquellos con los que planificábamos nuestras batallas los estrategas de hoy día. Es, por tanto, un pequeño homenaje a aquellos héroes de plástico que ahora cobran vida gracias a la inestimable ayuda de la compañía norteamericana 3DO.



Procesador: Pentium 90 MHz • Disco duro: 62 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet, módem, serie)

TECNOLOGÍA:	77
ADICCIÓN:	84

La idea de «Army Men» es muy buena, pero tiene muchos aspectos que depurar todavía. A la hora de encontrar caminos, la inteligencia artificial es desastrosa y falla mucho. El interfaz es simple y sencillo de manejar, pero impreciso en ocasiones.

puntuación total **70**



Army Men II

Héroes de plástico

Antes de nada, hay que dejar claro que aunque se trate de un juego nuevo, «Army Men II» es una extensión del original «Army Men», pues tanto su planteamiento como el método de juego, e incluso su realización, se mantienen prácticamente inalterables. «Army Men II» es un juego de combate táctico en tiempo real en el que la acción tiene una carga importante, muchas veces por encima de la propia estrategia. Digamos que, para vencer, no hay que ser tanto un buen estratega, sino ser hábil y rápido manejando los soldados y su armamento. La parte estratégica se despliega sobre todo al planificar un modo inicial de enfocar cada misión, mientras que al llevarlas a cabo, el juego se convierte en acción pura y dura, aunque sin llegar ni mucho menos a la categoría de arcade.

A esta convicción también llegamos tras ver como están organizadas las misiones. El juego tiene 12 mapas –o niveles– divididos en submisiones –como mucho tres– que se juegan de forma secuencial en forma de campaña. En cada submisión hay un objetivo que cumplir para pasar a la siguiente. Afortunadamente, la forma de cumplirlo es muy abierta, permitiendo que el jugador desarrolle su avance como prefiera.

AVANZAR, DESTRUIR, AVANZAR

El planteamiento de «Army Men II» es tan sencillo que se puede resumir en esas tres palabras. No hay gestión de recursos, ni investigación, ni tan siquiera posibilidad de elegir a los soldados de entre un grupo según sus habilidades. Los objetivos implican siempre llegar a un determinado punto haciendo frente a los enemigos que nos acechan, y una vez allí, tendremos que destruir algo o encontrar a alguien. De vez en cuando tendremos que buscar algún objeto o encontrar un sitio por el que acceder a una zona del mapeado luego de destruir o mover algún obstáculo. Nuestra atención se concentrará en adquirir armamento cada vez más variado y sofisticado –y por tanto más destructivo–, además de proteger la vida de nuestros hombres, y sobre todo la de Sarge. Aunque podamos manejar a todos los soldados de nuestro grupo, el protagonista y jefe es Sarge (el sargento). El es quien lleva las armas y objetos, y quien tiene más experiencia y resistencia en el combate, y cuando el muere, se acaba la partida. Cada uno de los restantes soldados sólo puede llevar un arma, que utilizará según le ordenemos, pero Sarge puede llevar hasta seis distintas, además de botiquines, herramientas, o cámaras fotográficas. Sarge es también quien da las órdenes al pelotón de atacar, defender o echarse cuerpo a tierra. Otras habilidades de los soldados incluyen el agacharse, rodar por el suelo, o conducir vehículos; y como única característica disponen de la experiencia, que aumentará según avancen en las misiones.

Aunque gráfica y técnicamente es mediocre, en conjunto resulta bastante divertido



El campo de entrenamiento es una visita obligada para controlar, desde un primer, momento las habilidades de nuestros soldados.

Las misiones más originales son aquellas que se desarrollan en escenarios ambientados en las dependencias de una casa, como en la cocina.



La salida de algunos niveles estará muy oculta, y usaremos nuestras armas para destruir parte de los decorados.



Todas las explosiones, con expansión de fragmentos incluida y edificios reducidos a escombros, serán lo más espectacular del juego.

Nuestros hombres –y los del enemigo– podrán llegar a utilizar vehículos con tan sólo introducirse en ellos, moviéndose de la forma habitual.

La acción prima por encima de la estrategia en la mayoría de las etapas del juego


Las instalaciones que encontremos en el juego, por lo general, contarán con una fuerte protección por parte de los soldados marrones.


El nivel de detalle gráfico alcanzado es bueno, pero dista mucho de estar al nivel de juegos actuales de temática similar.

El efecto del agua no está muy conseguido; tampoco hay efectos de luces o humo, que hacen que el juego en este apartado esté muy flojo.

Nosotros controlamos a los soldados verdes, mientras que nuestros enemigos serán los soldados marrones, pero también los insectos, como las cucarachas, o los zombis. Por su pequeño tamaño y condición plástica, nuestros soldados también tendrán que huir de fuentes de peligro como el fuego o el agua, que abundan en las distintas partes de su mundo. Algunos enemigos, al morir, soltarán cajas que podremos recoger, al igual que las que estarán repartidas por el mapeado, y que contienen todo tipo de armas y de otros accesorios que nuestros hombres necesitan.

SENCILLO Y ABSORBENTE

Gran parte del atractivo de «Army Men II» recae en su facilidad de manejo, gracias a un interfaz muy básico y un tutorial que nos introduce perfectamente en la dinámica del juego en pocos minutos. La selección de armas y acciones se realiza pulsando en unos menús o con unas teclas rápidas. El puntero del ratón que nos sirve para movernos por el mapeado y manejar a los soldados tiene muy pocas acciones: moverse, disparar y poco más con el botón izquierdo, mientras que con el derecho se selecciona el grupo. No puede ser mucho más complicado porque las opciones tampoco lo son.

De lo que peca en gran medida el interfaz es de imprecisión, cuando se trata de meter a uno de nuestros soldados en un sitio estrecho, recoger un objeto o manejar un vehículo. Igualmente, cuando controlamos un grupo de hombres, se atropellan bastante y les cuesta encontrar el camino hasta el punto que nosotros les marcamos, perdiéndose y rezagándose. Asimismo, el puntero no cambia automáticamente a punto de mira siempre, teniendo nosotros que hacerlo de forma manual cuando queramos disparar a un sitio más alejado, colocar un explosivo o hacer estallar algo.

No obstante, la jugabilidad del programa es bastante buena, ya que tampoco su nivel de dificultad es elevado. La inteligencia artificial de los enemigos es decepcionante en muchas ocasiones, pudiendo pasar al lado de ellos sin reaccionar a menos que les disparemos. Hasta nuestros mismos hombres se amontonan para disparar, hiriéndose unos a otros al disparar con bazocas o lanzar granadas. Al ser jugable y sencillo, también es adictivo, aunque ciertamente limitado, pues no es difícil llegar al final del juego, y no tiene elementos que aumenten la jugabilidad, como un editor de escenarios o generación aleatoria. En cambio, sí tiene posibilidades multijugador.

UN JUEGO MEDIO

La realización es esmerada, pero tampoco sobresaliente. Las escenas cinemáticas contribuyen a subir la nota, pero el apartado gráfico del juego –tanto en decorados estáticos como en animaciones y realización de las unidades– se mantiene en un discreto término medio. No tiene distintos niveles de detalle, y las explosiones y efectos visuales también son pasables, al igual que los sonoros. La música está ahí, presente siempre y sin molestar, que no es poco.

Teniendo en cuenta que sigue fielmente la línea de «Army Men», tampoco se puede calificar como un juego excesivamente original, y juegos de combate táctico en tiempo real ya hay varios en el mercado, y de una calidad muy elevada. Tampoco innova mucho con respecto a «Army Men» para considerarle como adelantado a su predecesor, sino simplemente como una continuación. Las principales novedades son las armas y que los mapas son más grandes, introduciendo nuevos decorados en el interior de las casas, haciendo el juego más interesante.

La evaluación global del juego es aceptable, con sus cualidades negativas y positivas muy equilibradas, gracias en parte a la inclusión de detalles interesantes como el salvado automático en ciertos puntos de las misiones, la traducción íntegra al castellano –incluidas las voces–, y una línea argumental cuidada. A quienes ya les gustase «Army Men», disfrutarán con la segunda parte, y el resto no pierde nada con probarlo. Después de todo, es bastante divertido.

C.S.G.

Fieles a su naturaleza





Los combates en «Army Men II» son tan cruentos como en cualquier otro juego de estrategia militar, pero no está presente la sangre y las vísceras que se ven en esos otros juegos. Más que nada por la naturaleza plástica de los soldados que combaten. En lugar de eso, se representa de forma realista el supuesto efecto que la violencia de la lucha tiene sobre los cuerpos artificiales de los muñecos-soldados. Así, cuando reciben disparos o explosiones, pierden partes de sus cuerpos, que se desmembran, y esquirlas de plástico vuelan en todas direcciones. Y si el calor que se aplica sobre los mismos es grande, llegan a derretirse, quedando sólo un charco de plástico fundido. Este realismo se extiende a los vehículos, que también se funden –salvo los tanques–, a los edificios, que quedan reducidos a escombros, y los árboles, que arden con facilidad por efecto del fuego. Los escenarios no son apenas modificados, aunque algunas partes pueden ser destruidas, para acceder a nuevas zonas.

Elementos de destrucción





Esta segunda parte incorpora sustanciosas novedades. Ahora, las armas, además de ser acumulativas y de poder llevar muchas más, presentan modelos nuevos y variantes de los antiguos. Al consabido rifle se le unen bazocas, granadas, explosivos, morteros y minas como armas que permanecen. Entre las novedades encontramos rifles de precisión, M80, chalecos antibalas, y un aerosol a modo de lanzallamas.

Pero además podremos utilizar una serie de armas "especiales" con cometidos muy diversos, como la lupa, que derrite el plástico, los disfraces que cambiarán de color a nuestros hombres, o el ataque aéreo.

En el apartado de los vehículos, contaremos con barcos, tanques, jeeps, semiorugas y camiones a nuestra disposición.

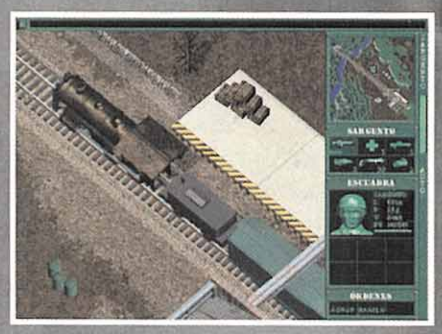
Army Men II

Las primeras misiones

Aquí tenemos unas indicaciones para poder superar las primeras ocho misiones del juego, de las quince que tiene. En todas ellas, podemos ir al grano y pasar de matar a todos los soldados, recogiendo todas las cajas, o entretenernos lo que queramos, ya que ninguna misión tiene límite de tiempo. Lo importante es divertirse.

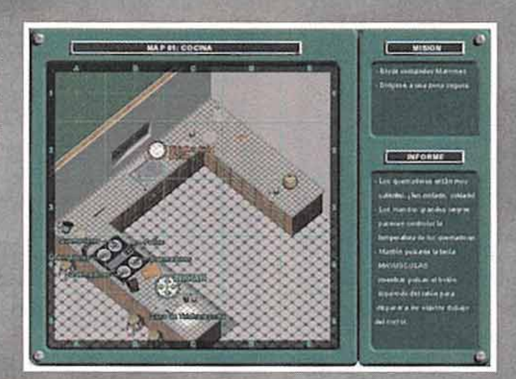








MAPA 1



COCINA

El primer objetivo de la misión es escapar de los soldados marrones, que no cesarán de hostigarnos. Para ello huiremos hacia arriba por la mesa recogiendo todas las cajas que podamos, y de vez en cuando disparando a nuestros perseguidores. Cuando lleguemos a los fuegos de la cocina, disparando a los mandos, los desactivaremos para poder pasar sin quemarnos; y luego los volveremos a activar para achicharrar a nuestros enemigos cuando pasen. Después acabaremos con las cucarachas usando la lupa o el bazoca y atravesaremos el fregadero por arriba para llegar a la segunda parte.

En la segunda parte debemos encontrar la salida del mapa, pero antes tendremos que dar cuenta de las cucarachas: la mejor forma es escapar por la parte inferior del plato que hay al borde de la cocina, donde quedarán atrapadas y las mataremos fácilmente. Después, llegaremos hasta el tarro, que romperemos para descubrir la puerta de salida, acabando la misión.

MAPA 2



CASA

Nada más empezar nos dirigiremos hacia el este, donde encontraremos a un soldado verde prisionero, que deberemos liberar, pues está armado con un bazoca que nos será muy útil. Cerca de allí hay una barca con la que podremos ir a una isla cercana a recoger cajas. Igualmente, desde nuestra posición de partida hacia el oeste, hay una caja con auto rifle, tras una cascada, que cogeremos si no la tenemos ya. La estación de radio está al norte, vigilada por muchos soldados marrones, que eliminaremos.

El siguiente objetivo es arreglar la estación de radio, con una llave inglesa que hay al noroeste de la instalación, en una choza vieja. Para hacernos con la llave deberemos volar la choza con nuestras armas pesadas. Cogeremos la llave y volveremos a la radio para repararla.

Para finalizar el mapa, nos dirigiremos a la parte nordeste del mapa, a la estación, donde cogeremos un tren –desde la plataforma– tras acabar con los soldados marrones que la vigilan.

MAPA 5



MANÍA

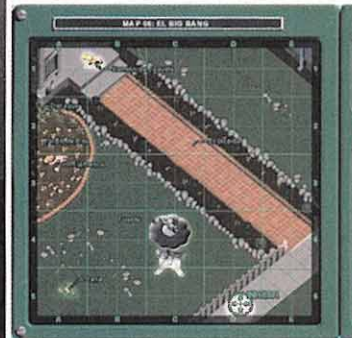
El primer objetivo es encontrar a un scout que nos ayudará posteriormente a localizar al coronel.

Los primeros peligros aparecen según nos dirigimos hacia el norte, pues los bosques están infectados de soldados enemigos marrones. Cuando llegamos a la parte norte de la isla, tenemos que hacer frente a un desembarco para capturar el barco que nos conducirá hasta el scout, y que está en una jaula en alguna de las cinco islas que componen el escenario. Desgraciadamente, su localización varía de unas partidas a otras, por lo que sólo la suerte nos ayudará a encontrarle a la primera; una cosa sí que hay que tener en cuenta: mucho cuidado con los remolinos.

Con el scout en nuestras filas por fin, nos dirigiremos hacia la isla grande del sudoeste, donde desembarcaremos para poder buscar al coronel. Para hacer esto, primero debemos recoger todas las cajas que podamos, muchas de ellas situadas en el bosque en la parte más al sur de la isla.

Finalmente, nos falta asaltar el templo, repleto de enemigos que harán lo posible para que no lleguemos al centro, donde está el coronel, que escapará en cuanto lleguemos nosotros. El empleo masivo de armas pesadas será una constante en esta parte final.

MAPA 6





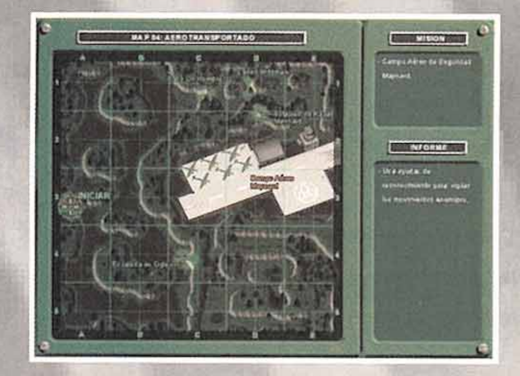
EL BIG BANG

Nos dirigiremos por la acera en dirección al camino de adoquines, que está plagado de soldados enemigos. Subiremos por el camino hasta que encontremos una abertura en la parte izquierda por la que colarnos, y seguiremos dirigiéndonos hacia el norte hasta que lleguemos a las escaleras, recogiendo cajas, como siempre. Cuando entremos en el cercado del flamenco tendremos que repeler un fuerte ataque, y posteriormente abrir un boquete en la cerca con nuestras armas, en la parte que está dañada. Salimos a campo abierto, y nuestro objetivo es la rana que hay al sur, donde se encuentra el coronel. Una vez que acabemos con sus protectores –todos con bazocas y morteros–, tendremos que dirigirnos hacia la fuente para terminar con el coronel de una vez por todas. Y, para finalizar la misión, la huida. Volveremos cautelosamente por donde hemos venido hasta que lleguemos de nuevo al adoquinado, que cruzaremos buscando una apertura en la valla que nos de acceso al otro lado del jardín. Una vez más, una parte dañada deberá ser destruida con armas pesadas para poder entrar. Bajaremos por la tierra todo en dirección sudeste, hasta encontrar una abertura en el muro de piedra, hábilmente vigilada por una enorme cucaracha. Superado este obstáculo, sólo nos queda llegar a la salida, en el canalón en la esquina nordeste del mapa.

MAPA 3



MAPA 4



TIENDA DE TANQUES

Al comienzo de esta misión hay que actuar rápido, ya que unos comandos marrones están intentando volar el puente y el túnel de ferrocarril que hay al noroeste del mapa. Cogeremos cuanto antes la caja de paracaidista y lanzaremos unos pocos soldados entre el túnel y el puente para neutralizar a los marrones que colocan las cargas. También tenemos que destruir el barco cuanto antes con armas pesadas. Recogeremos todas las cajas que hay en las inmediaciones, sobre todo el ataque aéreo que hay al sur, junto a la barca verde, y las minas que hay cerca de la estación. Si conseguimos dejar al menos un inofensivo soldado marrón superviviente –el mejor es el que hay al norte–, nos dará tiempo a bajar con cuatro de nuestros soldados y coger los tanques verdes que hay junto a la estación. Aunque no son necesarios los tanques para acabar la misión.

Cuando matemos a todos los soldados marrones, comenzarán a llegar tanques por la parte nordeste del mapa, que confluirán hacia la estación. Ya sea con nuestros propios tanques, o con otras armas de que dispongamos –lupa, ataque aéreo, etc.– debemos impedir que los tanques lleguen hasta el tren. Una buena idea es minar el paso que hay en la parte este del mapa, encima de la estación. Cuando no quede ningún tanque marrón, finalizará la misión.

AEROTRANSPORTADO

Cerca de donde comienzan nuestras tropas hay cuatro tanques patrullando y algunos soldados marrones. Con el grueso de nuestros hombres –armados con bazocas– limpiaremos la zona de tanques y soldados, para tener acceso a unas cuantas cajas. Algunas están en un alto al que se llega por una rampa; y hay que tener especial cuidado puesto que cada vez que cojamos una, un avión nos bombardeará: hay varias cajas de vida y de armamento, entre ellas una lupa. Cuando hayamos recogido lo posible, nos dirigiremos hacia el nordeste, donde nos esperan dos tanques más y varios soldados. Tras el pequeño tramo de cañones, y acabar con unos cuantos marrones que custodian una torre de radar, llegaremos al aeródromo, donde aparecerá un soldado anciano que nos pedirá que rescatemos al Espía Azul. Llevando al anciano que acabamos de encontrar, nos dirigiremos al sur del aeródromo, donde se encuentra el espía escondido entre unos arbustos. Para llegar a él tendremos que matar muchos soldados marrones, y si vamos escasos de efectivos, el rifle de francotirador será muy útil. Una vez liberado el espía, sólo queda llevar a los dos prisioneros hasta el helipuerto. Justo cuando estemos a punto de llegar, aparecerán varios soldados y paracaidistas marrones que intentarán evitar nuestra huida. Acabaremos con ellos y llegaremos al helipuerto, con la misión finalizada.

MAPA 7



MAPA 8



EL CHIFLADO DOCTOR GRIS

En esta misión comenzamos en una isla en la esquina sudeste del mapa, y nos dirigiremos hacia el nordeste sin más dilación, ocupándonos previamente de los molestos zombis que nos acosan en todo momento. En breve llegamos a donde se encuentra el Anciano, sentado en una silla, pero rodeado de más zombis que se abalanzarán sobre nosotros a la mínima ocasión. Acabaremos con ellos y rescataremos al anciano.

Ahora viene la parte más peliaguda de este escenario: desactivar la máquina creadora de zombis que hay en la parte norte. Para ello hay que destruir cinco generadores repartidos por las islas que forman el mapa. A la isla Pika Pika o a la de Lee –o a la isla misteriosa– podremos acceder por tierra, pero para llegar a las dos plataformas que hay en el mar cerca de la máquina, tendremos que llegar por mar o por aire, sin remedio. Cuando los cinco generadores estén destruidos, terminará la fase.

DETRÁS DE LA BOLA 8

Nuestro primer cometido es eliminar a los científicos marrones, localizados en tiendas en la parte noroeste. Nos dirigiremos hacia el norte, hasta llegar a una base marrón abandonada donde se encuentra el generador de comunicaciones, que destruiremos. Después tomaremos rumbo oeste hasta que lleguemos a las tiendas de los científicos, en el sitio de recursos. Aquí comenzaremos una labor de aniquilación de todos los efectivos, teniendo en cuenta que algunos soldados son tremendamente resistentes. El helipuerto es una posición elevada que nos proporcionará una importante ventaja táctica. Procuraremos no dejar ningún soldado vivo, y mucho menos a los científicos.

Debemos destruir mediante un bombardeo el artefacto que han descubierto los marrones. Para que sea efectivo, debemos limpiar la zona de baterías antiaéreas; hay cuatro en total, y hay que destruirlas con explosivos de norte a sur, con cuidado de no ser afectados por la onda expansiva. Cuando la última batería sea historia, la misión también lo será.

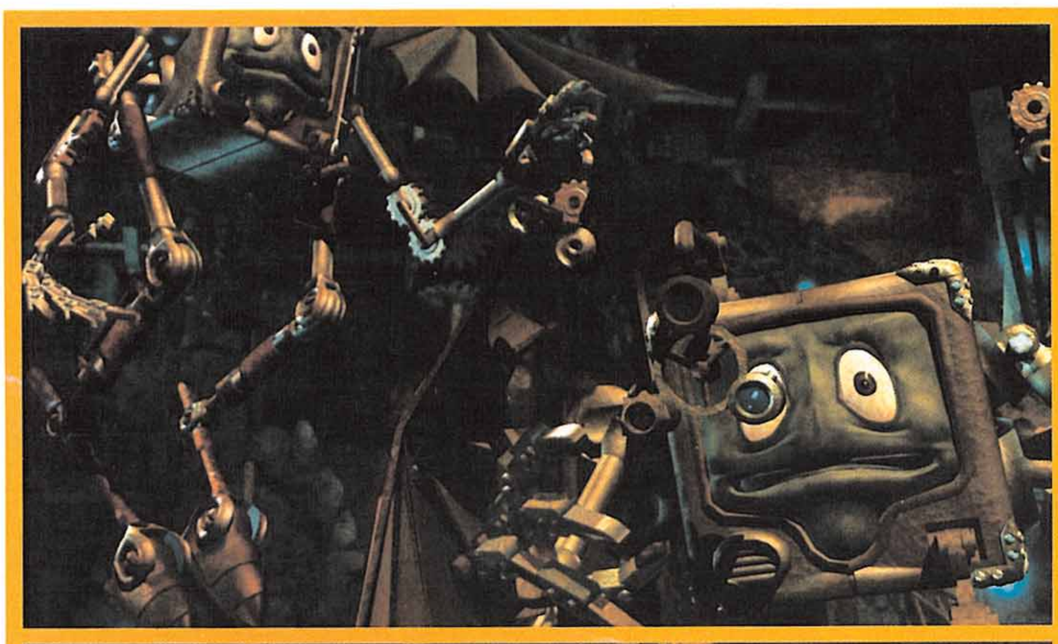
Los Consejos más prácticos

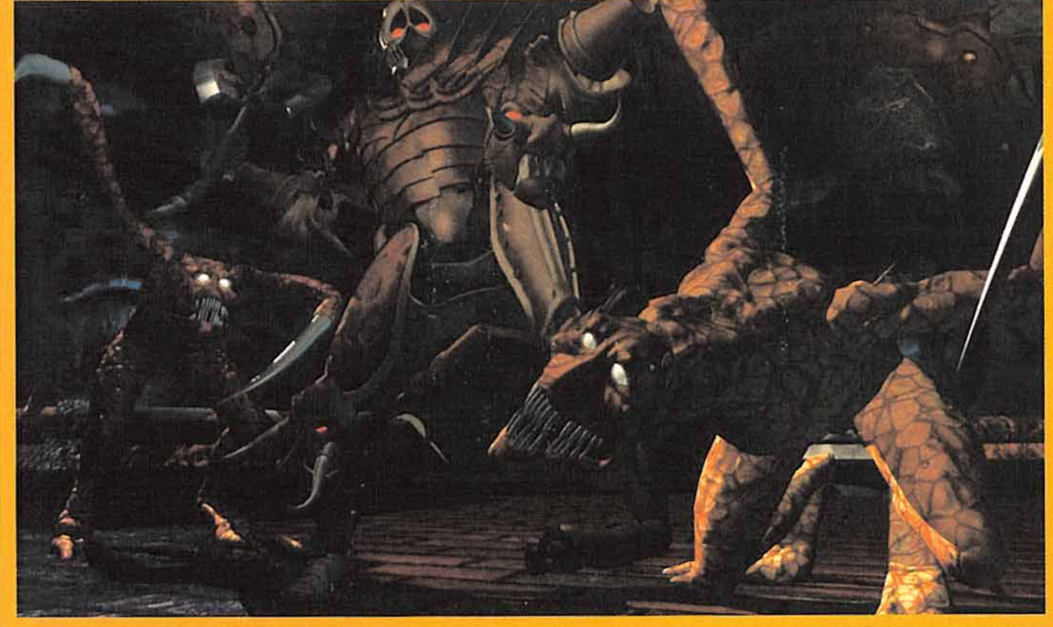
- Intentaremos recoger el máximo número de cajas que podamos, puesto que las armas –al igual que nuestros soldados– pasan de una misión a otra, y nos harán la vida más fácil.
- Utilizaremos las habilidades de agacharse y rodar, puesto que nos permitirán esquivar muchos disparos, sobre todo de armas pesadas. Aguantar el fuego no es buena idea.
- Echar un vistazo cuidadoso a los mapas debe ser una constante: las cosas no siempre son lo que parecen, y nos permitirá prever colocación de los enemigos para planear la estrategia.
- La mejor forma de atacar a los tanques es con bazocas y disparándoles desde un lado o desde detrás con varios hombres a la vez.
- Cuidado con las trampas que pone el enemigo, que se activan al recoger ciertas cajas o al pasar por puntos concretos.
- Dispararemos a las cajas sin distintivos y a otros objetos sospechosos de contener cajas de bonus, puesto que el punto de mira no sale siempre de forma automática.
- No molestaremos ni dispararemos a los soldados marrones si no queremos que nos vean: en la mayoría de las veces podremos pasar por su lado sin ser descubiertos.
- Todas las armas tienen un alcance determinado, y algunas, como las granadas o los morteros, pueden experimentar una pequeña variación en su trayectoria, que debemos prever y tener en cuenta.
- Los zombis son un enemigo la mar de resistente, por lo que no debemos enfrentarnos a ellos con menos de un bazoca o por lo menos un lanzallamas.
- En las misiones en que tengamos que proteger a alguien, lo iremos reservando en un sitio seguro mientras que con el resto del grupo limpiamos el camino para que él pueda pasar.
- La lupa es un arma mucho más eficaz contra las cucarachas que contra los soldados, y mucho menos contra los vehículos, aunque se puede usar a distancia.
- Los botiquines son enormemente abundantes, por lo que no dudaremos en usarlos cuando Sarge o alguno de sus hombres empiece a pasarlo mal por momentos.
- Cuando manejemos vehículos, procuraremos marcar el camino con pocas pulsaciones, ya que si pulsamos constantemente y variamos su trayectoria, se desorientará y dará muchos tumbos.
- Y mucho cuidado con los disparos y las explosiones, ya que también dañan a nuestros hombres, pues el fuego no hace distinciones.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Reunión a pleno Sol

Por mucho que uno trate de ser original en estos momentos previos a la reunión de los maniacos, siempre está muy condicionado por el entorno. Y, lo siento, pese al gran esfuerzo que estoy haciendo en busca de algo de qué hablar, la única palabra que me sale del coleto es: calor, calor, calor.





Ni la humedad de nuestro lóbrego refugio nos libra de su acometida, que se cuela por todos los resquicios, quitando "ambiente" de mazmorra a nuestro habitual lugar de reunión. Así uno se encuentra menos motivado. Además, con este sol, nos podemos ver las caras. Y así no hay quien se atreva a hablar.
Una forma clásica de huir de este calor es viajar, qué duda cabe. Hay mundos en el universo que ofrecen una temperatura más agradable en este época del año. Así ocurre en la Costa del Sable (o de la Espada, que no me acuerdo cómo la traduzco cada vez), en las cercanías de «Baldur's Gate». Las playas no son muy buenas, pero al menos hay una buena intriga de poder político y económico que desentrañar. El bosque de Gladstone ofrece también parajes fresquitos, pero cada vez menos, ya que está siendo invadido por rincones de otras dimensiones. No obstante, si nos damos prisa, aún podemos dormir una siesta debajo de uno de sus árboles. Alternativamente, una buena idea es liberar al bosque de esta extraña circunstancia. La oportunidad de hacerlo nos la da «Lands of Lore III».
¿Más paraderos para huir de este infierno térmico a infiernos de otro tipo? Pues una Tierra postnuclear. Hombre, quizás un desierto no es lo más adecuado para refrigerarse, pero es que no hay que olvidar los grandes adelantos conseguidos en materia de aire acondicionado. Ya veréis que fresquito se está en Vault City. Estoy hablando de «Fallout 2».
Aparte de estos, «Might and Magic» y «Return to Krondor» ofrecen también algo de refugio antes este calor inclemente. Y, por si fuera poco, continuamos a la espera de «Ultima: Ascension» y de «Planescape: Torment». Ahora, permitidme que me dé una fría ducha mientras os pronunciáis sobre vuestros intereses y problemas. En breve estoy con vosotros.

CalabozoLISTA

Los votos de los maniacos mantienen la lucha de «Might and Magic VI» y «Baldur's Gate» en la cima de nuestras preferencias, lo que pasa es que cada vez más decantadas hacia el segundo, pues lo que antes estaba muy equilibrado ahora ha dejado de estarlo.
En suma, el juego número 1 es, otro mes, «Baldur's Gate» a gran distancia de su perseguidor, que a su vez marcha destacado de los restantes tres. «Diablo» reaparece en la lista, «Pagan» mantiene su estancia y se encarama un puesto, y «Fallout» entra en sustitución de su segunda parte.
Ninguno de estos tres ha de ser capaz de sostener la acometida de los nuevos, como «Lands of Lore III», «Might and Magic VII» y otro que debería colarse y que no entiendo por qué aún no ha llegado, el excepcional «Fallout 2».

Lista de clasificación PARCIAL

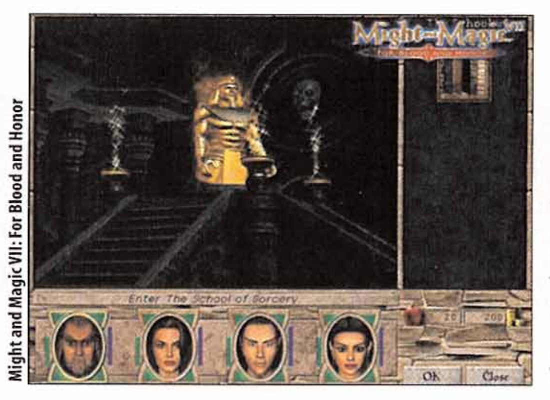
1	Baldur's Gate
2	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
3	Diablo
4	Ultima VIII: Pagan
5	Fallout

OTROS MANIACOS

Raúl Duque, de Barcelona, abre la sesión tratando del extenso **«Might and Magic VI»**. Las tribulaciones por Enroth parecen sin fin, pero os aseguro que llegan a él, más bien tarde que temprano. Su primera pregunta es directa: ¿cómo llegar a las Aguas infestadas de Anguilas?, área fundamental para avanzar en la


Planescape: Torment.


Might and Magic VI: The Mandate of Heaven



Might and Magic VII: For Blood and Honor



Might and Magic VII: For Blood and Honor

aventura, ya que en uno de sus islotes se encuentra el castillo Alamos, que a su vez oculta un componente imprescindible para activar el oráculo de Free Haven. Pues la respuesta es fácil: has de utilizar un medio acuático, esto es, un barco. ¿No sale ninguno con ese destino desde el propio Free Haven?

La segunda duda se refiere a la búsqueda que se ha de realizar en el interior de la fortaleza de los Dragoons, al sur de la citada ciudad. En dicho lugar, hay que encontrar, a petición de uno de los habitantes de la urbe, un extraño artefacto llamado Mordred –que resulta ser una daga de excepcionales cualidades, como podréis ver–. Pues bien, dicho utensilio está en un cofre en la sala del trono de la fortaleza, que tiene realmente dos tronos. Has de buscar bien en sus rincones para no perderte el contenedor.

Los puntos de Raúl se dirigen en pleno al juego de sus desvelos, que veo que lleva bastante avanzado. No contento con eso, espera con ansia la llegada de la siguiente entrega, que estoy seguro no te decepcionará, ya que es más de lo mismo. Cierra su intervención con una pregunta, que si aquí admitiéramos tópicos podríamos calificar "del millón": ¿para cuándo «Ultima IX»?

No os impacientéis, que ya toca hablar de **«Baldur's Gate»**, que es sacado a colación por Anselmo Martínez. Empezamos por su consejo, y luego vamos a su pregunta. Trata de cómo obtener uno de los objetos mágicos más útiles, en su opinión, de la aventura: la capa de Baldurian. La tiene una de las "profesionales" de la Blushing Mermaid, más bien, de su sótano, el antro de perversión que es la Undercellar. Sólo una de las chicas que por aquí circulan tiene nombre, y es de ella de la que, mediante una hábil sustracción, un ladrón puede obtener el preciado objeto.

Para complementar su consejo, la pregunta se refiere a cómo obtener el yelmo de Baldurian. Sobre su paradero, tiene una pista importante una de las seis estatuas que hay en la galería de arte cercana al mercado. Dicha estatua es una persona petrificada, que os desvelará el paradero del yelmo una vez la hayáis devuelto a un estado más entrado en carnes. La forma de hacer esto es, por supuesto, mediante la oportuna pócima o hechizo; como quiera que no son precisamente baratos los hechizos para eliminar la petrificación, os diré que un tal Degrodel, que habita en la zona noroeste de «Baldur's Gate», os suministrará seis pócimas de éstas al encargaros, precisamente, la misión de buscar para él el yelmo de Baldurian.

Respecto a la ayudita que dé la estatua "carnificada", hay que interpretarla bien, pero me permitiré, a estos efectos, recordaros que Helm en inglés significa precisamente yunque o casco...


Planescape:Torment

Llegados a este punto, uno se pregunta si, por muy poderosos que una capa o un casco nos puedan hacer, compensarán el calor que hemos de pasar llevándolos puestos. ¿O acaso constituye su poder precisamente el de refrigerar al que los vista? En fin, os emplazo a nuestro siguiente encuentro, que espero se produzca entre la imprescindible humedad y oscuridad de que disponen todas las buenas mazmorras.

El próximo mes, más.

Ferhergón

Melancolía (I)

Los Maniacos del Calabozo estamos de enhorabuena. Eso es indudable. Hacía mucho tiempo que no contábamos con una oferta tan nutrida de JDRs como ésta con la que hemos contado durante el primer semestre de 1 999: «Baldur's Gate», «Fallout 2», «Return to Krondor», «Lands of Lore III», sin olvidar los dos «Might and Magic». Y sin embargo...

Y sin embargo, estos JDRs no son como los de antes. No me atrevo a decir si son mejores o peores, pero no son como los clásicos. Evidentemente, no lo son en el apartado técnico, pues suelen explotar con ventaja los nuevos recursos de que disponen los ordenadores. Pero nunca ha constituido éste el apartado esencial en un JDR.

No, son dos cosas las principales, en mi opinión: el argumento y los enigmas –entiéndanse en sentido amplio, incluyendo la estrategia para vencer en combates–.









Ambos elementos van muy ligados: el desarrollo de la historia es el aliciente, la zanahoria, que hace que el aventurero quiera superar los distintos enigmas que se ofrecen en su camino. Precisamente por ello es satisfactorio resolverlos, porque se avanza hacia un conocimiento más profundo de aquello que nos rodea, que alcanza su culminación cuando se termina el juego. En ese momento ya conocemos, normalmente, toda la historia.

No obstante, encuentro que en los JDRs recientes hay una carencia alarmante de uno de los ingredientes citados: así como en argumento podemos calificarlos como notables e incluso sobresalientes –ahí tenemos los giros argumentales de «Fallout 2» o «Baldur's Gate»–, todos ellos carecen de obstáculos serios durante el desarrollo del juego. Lo que hace que el avance en ellos sea mecánico, sin más aliciente que conocer la historia y ver los nuevos territorios. Una pena.

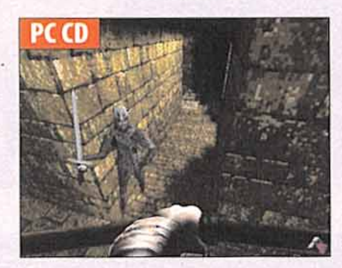
Es discutible que los obstáculos hagan un juego más divertido, pero creo que la gente que adquiere un JDR está buscando retos, no una mera lectura de una historia, que es a lo que tiende un JDR sin obstáculos. Si quisiéramos esto último, nos compraríamos un libro, no un videojuego.

Algunos de los juegos arriba citados, como «Return to Krondor», te los puedes terminar de una sentada. De hecho, en éste el único obstáculo es el inglés... para los que no dominen dicho idioma. «Might and Magic VI», con todo lo entretenido que es, presenta en todo su inmenso territorio dos enigmas, la clave que te solicitan en el castillo Alamos, y la que precisas en la tumba de Varn. En «Baldur's Gate», el número 1 de nuestra lista, la única dificultad que se presenta a nuestro avance son los numerosos combates, con lo que se echa de menos algo de variedad.

¿Por qué está ocurriendo esto? Se me ocurren algunas razones, pero no sería políticamente correcto referirlas. Quien inspeccione pasadas reuniones, podrá encontrar claves sobre las mismas (no quiero ser como los nuevos JDRs: os pongo difícil encontrarlas).

Lo que sí es cierto es que todo esto despierta en mí melancolía: melancolía por aquellos JDRs que nos atrapaban en sus enigmas hasta la desesperación; melancolía por esa época en que el apoyo de otro maníaco era fundamental para seguir avanzado en el juego; melancolía por esos días, semanas o meses en los que había que esperar la idea feliz para proseguir el avance; melancolía por esos juegos concluidos con orgullos y satisfacción; melancolía, en definitiva, por JDRs como aquellos de los que hablaré en la siguiente reunión.

Thief: The Dark Project



En este programa, para obtener los trucos que nos ha mandado Marco Antonio Tortosa desde Roquetas de Mar, tenéis que teclear:
CTRL+ALT+MAYS+FIN : Hace que termines la misión actual.
Y sólo en la versión 1.33, lo siguiente:
Editar el fichero **"dark.cfg".**
Añadir la línea: **"cash-bonus"** (sin comillas) a dicho fichero.
Añadir la línea: **"starting-mision X"** (sin comillas) donde **X** es la misión en que quieres empezar.



Warhammer: Shadow of the Horned Rat



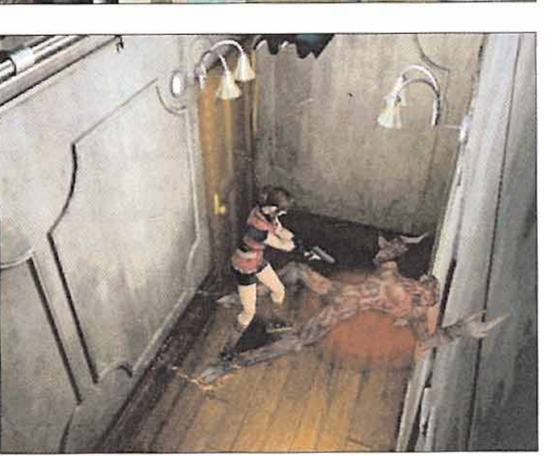
Mientras luchas en este apasionante programa de Mindscape, selecciona tu hechicero, pulsa y mantén **CTRL** y haz click en el botón de hechizos. Aparecerá un menú con el mensaje **"SPELL-MODE_COUNT"**.
También existe otro truco para lanzar bombas con el Herocóptero, y que se hace pulsando **CTRL** y, mientras lo mantienes, hacer Click en el botón de proyectiles. Estos trucos han sido remitidos a la redacción por Francisco Javier Nieto, de Málaga.

Resident Evil 2



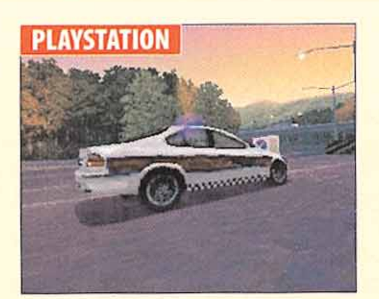


Para conseguir jugar con otros personajes, así como un nuevo nivel de dificultad, sigue los siguientes pasos que nos ha mandado Pascual Tordera, de Sevilla:
Abrir la carpeta de Windows y ejecutar **REGEDIT.exe.**
Abrir la carpeta **HKEY_LOCAL_MACHINE.**
Abrir la carpeta **SOFTWARE.**
Abrir la carpeta **CAPCOM,**
y dentro de ella **RESIDENT EVIL2.**
Aparecerén muchos archivos, sobre el último llamado **SPECIAL,** hacer Doble Click, entonces aparecere una ventana con el título **ÒEDITAR VALOR DWORDÓ,** y donde pone información del valor debes cambiar el 0 por un 8.
Ahora sal del editor y carga el juego. Cuando des a la opción Especial podrás jugar con Hunk, To-Fu y en el nuevo Nivel Extreme Battle.

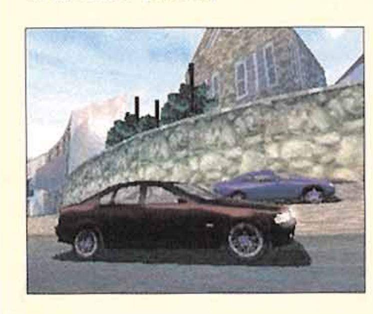


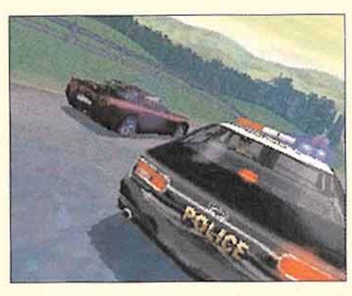
Need for Speed: Road Challenge

Para ganar más fácilmente en este programa de Electronic Arts, haciendo que los contrincantes sean más lentos, hay que seleccionar el modo Torneo o Eventos especiales y pulsar Start para comenzar una carrera. Nada más hacerlo, y antes de que aparezca la pantalla de carga, hay que presionar **IZQUIERDA+CUADRADO+CÍRCULO** hasta que la carrera comience.
Para conseguir dos nuevos vehículos hay que introducir en la pantalla de Opciones como nombre **HOTROD**, y aparecerá un coche llamado Titan. Si se utiliza como nombre **WHIRLY**, se podrá pilotar el helicóptero de la policía para rodar a través de las diferentes travesías.

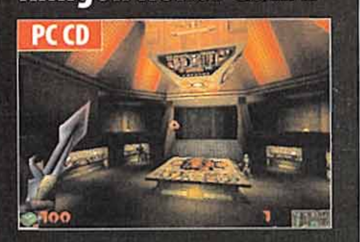








Star Trek: Klingon Honor Guard



Una vez comenzado el Juego pulsa Tabulador y teclea los siguientes códigos que nos ha mandado Roberto Pérez:
ALLAMMO: Recargar la Munición.
FLY: Volar.
GHOST: Eliminar balanceo de imagen.
GOD: Modo Dios.
KILLPAWNS: Matar a los monstruos.
WALK: Eliminar el modo Vuelo.
BEHINDVIEW1: Vista externa.
BEHINDVIEW0: Vista Normal.



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO, MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail a: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

PCFútbol 7.0



Luis Javier Peris, de Ciudad Real, nos ha mandado la siguiente curiosidad para este juego. Si juegas con el envejecimiento de los jugadores, hay dos bastante interesantes:

Nombre	Posición	País	Edad	Equipo
Drezer	Portero	Polonia	12	R.Chorzow
Kuçi	Central Dcho	Albania	3	Teuta





S.C.A.R.S.



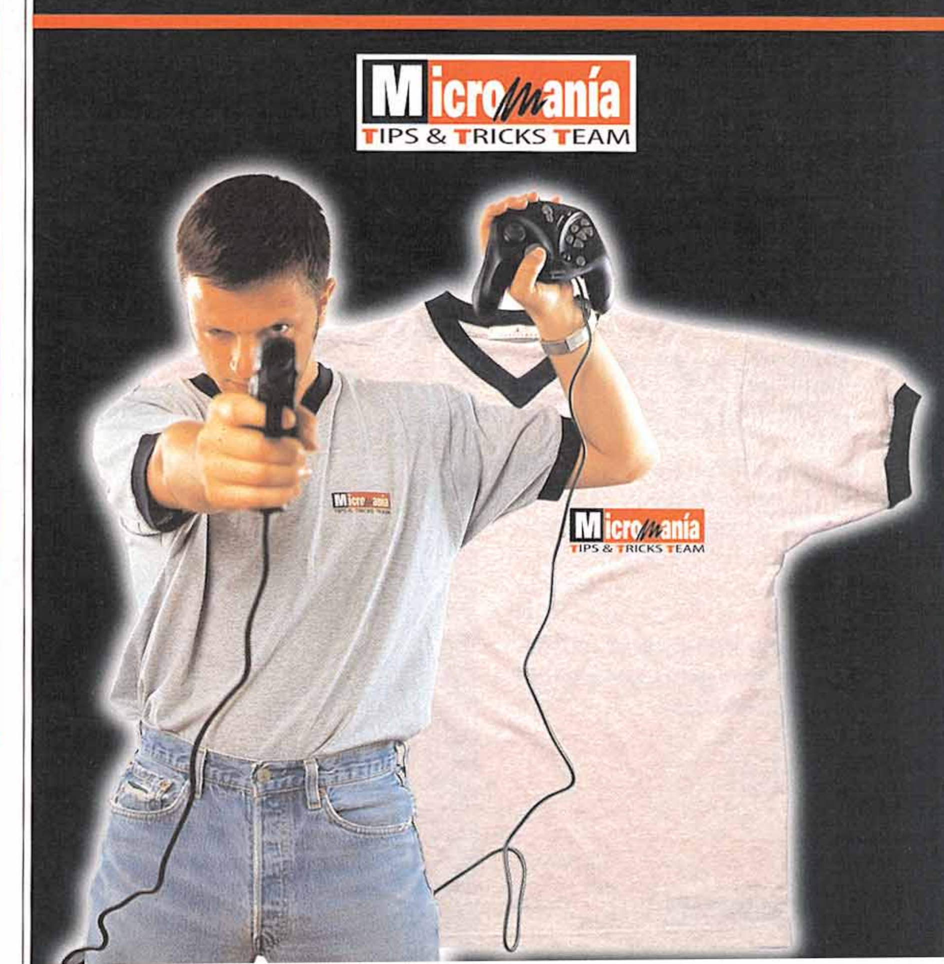
Los códigos para conseguir más coches y modos de juego son:

LGSSSX: Copa Crystal.
CRKKYY: Copa Diamond.
DZPKKK: Copa Zenith.
PXPRTS: Modo Master.
SDSSRT: Coche Scorpion.
TRTTLL: Coche Cobra.
NRNNRR: Coche Cheetah.
YMSTTR: Coche Panther.
WLLVDD: Todos los circuitos y los coches.



GANADORES DE JULIO DE CAMISETAS DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Marco Antonio Tortosa, Pascual Tordera, Luis Javier Peris y Francisco Javier Nieto. Los trucos serán publicados y premiados siempre que el juego se haya comentado en Micromanía y no se repitan.



- Compañía: **BULLFROG/ ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Cada juego que publica Bullfrog es todo un acontecimiento. Y es que no hay ninguno que baje un ápice del elevadísimo nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados –y muy bien, por cierto– la compañía. «Dungeon Keeper 2» es lo último, un juego anunciado muy esperado por todos los fanáticos del original. Nos internamos de nuevo en las oscuras y lúgubres mazmorras, que son mejores que nunca: pestilentes, sucias y escalofriantes.



Procesador: Pentium 166 MMX • Disco duro: 300 MB • RAM: 32 MB • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet, módem) • Tarjeta 3D: No (se recomienda)

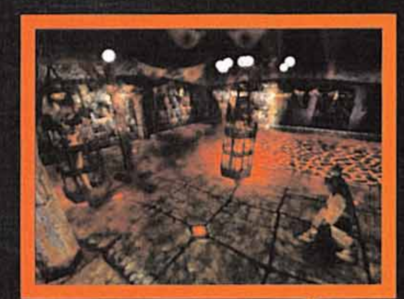
TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	93

Es más divertido de jugar que «Dungeon Keeper», y sólo con eso ya hamos ganado bastante. Las innovaciones no son tan numerosas como para pensar que es una adaptación. El nivel gráfico y sonoro son simplemente para quedarse con la boca abierta.

puntuación total **91**



El pórtico es un lugar importante de la mazmorra, pues por aquí entran al mundo subterráneo muchos de los monstruos y criaturas atraídos por él.



La sala de torturas, otro lugar de obligada visita para los monstruos recalcitrantes, y uno de los más odiados y tenebrosos del juego.

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO



Dungeon Keeper 2

Hogar, dulce hogar



Como cualquier otro ser vivo, los monstruos también tienen necesidades vitales, como comer, divertirse y, por supuesto, dormir.

Probablemente tras «Populous», «Dungeon Keeper» haya sido uno de los juegos más redondos para Bullfrog. Era una vuelta de tuerca de 360 grados al concepto de "god game" que ellos mismos habían inventado, flirteando al mismo tiempo con la estrategia en tiempo real y el rol. Salió bien, lo cual prometía más pronto o más tarde una segunda parte. Y no ha tardado mucho, porque «Dungeon Keeper 2» viene apenas dos años después del original y un disco de escenarios. Para dejar tranquilos a todos aquellos que llevan esperando esta segunda parte, decir que «Dungeon Keeper 2» colmará sus expectativas y será lo que esperaban: mismo concepto de juego, misma adicción, más mazmorras, y mucho más bonito todo ello.

GANA EL MAL

Para quien no conozca «Dungeon Keeper», diremos que el objetivo del juego es construir una mazmorra, llena de monstruos, trampas y tesoros. Como el dinero es el dinero, y hay mucho envidioso por ahí, intentarán quitarnos nuestras riquezas honradamente ganadas. Y ahí llega el lío. Por un lado nosotros en nuestro papel de amo de la mazmorra –"dungeon keeper", en inglés– creando nuestros bichos, desarrollando hechizos, montando trampas y ampliando nuestra guarida subterránea. Y por otro, los héroes y demás injerencias externas que tratan de amargarnos la existencia, o al menos lo intentan.

Y nuestro cometido es que se quede en el intento. Y no será por falta de medios, porque «Dungeon Keeper 2», como el primero, nos otorga un buen grado de libertad para que hagamos en nuestra mazmorra lo que nos venga en gana. En principio construirla, creando distintos edificios: criadero, para que nazcan nuestros bichos; guarida, para que vivan allí; cámara del tesoro, para guardar nuestras ganancias; prisión, para meter a los alborotadores; sala de entrenamiento, para mejorar las habilidades. Hay otros más, como cementerio, casino, taller, biblioteca, cámara de tortura, o templo, de utilidad bastante obvia dados sus nombres. En el número y características de las construcciones, «DK2» supera a su hermano mayor.



En la sala de entrenamiento llevaremos a todas las criaturas que compongan nuestro ejército para que perfeccionen sus habilidades de combate.

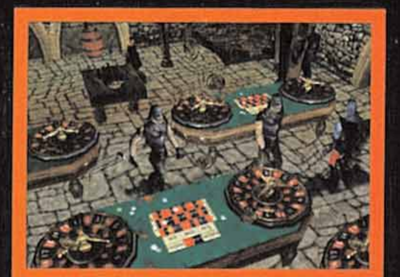
El alma de nuestra guarida son las criaturas que por ella pululan. Las formas de obtenerlas son diversas: mediante huevos –cómo no–, atrayéndolas mediante ciertas construcciones, o creándolas mediante hechizos. Su función en la mazmorra también es diversa, aunque la mayoría de las ocasiones orientada al combate y/o destrucción de los enemigos. La excepción son los duendes, que construyen la mazmorra, los trolls, que trabajan en ella, o las luciérnagas, que exploran y vigilan. ¿Y cómo se mantienen controlados esos monstruos? Pues como cualquier otro ser, con atenciones y cuidados (comida, alojamiento y diversión), o con un cachete bien dado de vez en cuando. En total hay 14 tipos de monstruos, número ridículo comparado con otros juegos de estrategia en tiempo real, pero suficiente teniendo en cuenta que los tenemos que controlar a todos, a pesar de tener cierta autonomía. El juego nos permite llevarlos a cualquier parte de la mazmorra, o incluso manejarlos como si fuésemos ellos, en perspectiva de primera persona. Cuando ocurre, se desata el componente arcade, que pasa a ser mucho más divertido que en «DK».

CUESTIÓN DE EXPERIENCIA

«Dungeon Keeper 2» se aprovecha de la experiencia de Bullfrog para realizar mundos en 3D creíbles y con un alto nivel de



El segador astado es, con diferencia, el monstruo más poderoso y terrible de cuantos pueblan el juego, aunque no se pueda crear, sólo invocar.



Como sucede con todos los productos de Bullfrog, el acabado y la presentación de «Dungeon Keeper 2» son impresionantes e intachables

realismo, como ya ha demostrado en «Magic Carpet 2» o «Populous: El Principio». Y por tanto, sólo podemos calificar el entorno de juego como magistral, dotado de una libertad asombrosa en 360º, y con un detalle que supera en mucho al del juego original. Las distintas vistas, o los zooms nos muestran la mejor cara de la acción, y todo el detalle de la realización gráfica, también admirable. Los menús son icónicos, y la pantalla de la acción es lo suficientemente grande, a pesar de la gran cantidad de información a la que podemos acceder: toda la mazmorra bajo control con sólo tocar un botón.
La sensación de jugar con «Dungeon Keeper 2», como lo era con el 1, sólo puede ser calificada de muy gratificante, lo que impulsa la adicción hasta las más altas cotas. Es un juego que engancha como ninguno, y al que se coge la mecánica muy rápidamente. En parte porque no hay muchas variaciones en el desarrollo de una partida a otra: siempre haremos las mismas acciones en el mismo orden, construiremos lo mismo, seguiremos las mismas precauciones, y los peligros vendrán por donde se esperan. Es en este punto en el que «DK2» podría haber mejorado algo más con respecto a «DK», puesto que tras muchas partidas la estrategia se diluye un tanto, aumenta la monotonía y disminuye el interés, pero habremos tenido mucha diversión.

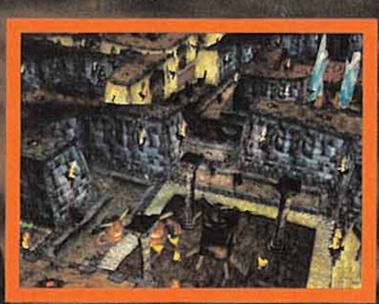
En los modos de juego, ante todo está la maravillosa campaña, que nos lleva de una misión a otra con complejidad creciente; pero también están los escenarios individuales, que nos dejarán construir la mazmorra a nuestro gusto en distintos entornos; y la interesante opción multijugador, con el interés añadido de hacer el mal contra nuestros amigos. La nota de variedad en las partidas la ponen los puzzles que encontramos en algunos niveles de la campaña, los distintos tipos de terreno y el diseño de los mapas, y las bonificaciones ocultas en distintas zonas de los mismos. A pesar de ser catalogado como un juego de estrategia, las tácticas en el combate son prácticamente inexistentes, y lo que prima es la lucha en sí con los mejores monstruos.

EL DUEÑO DEL CORTIJO

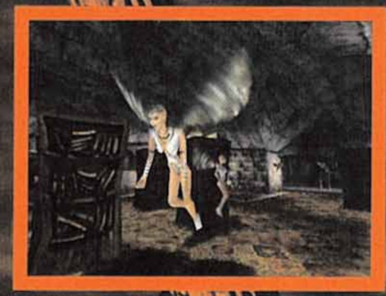
Algo que se aprecia desde el momento en que comenzamos la primera partida es que «DK2» es mucho mejor que «DK», lo que ya es un logro importante, a pesar de no subsanar ciertas deficiencias que aquel tenía. Es impresionante el nivel gráfico conseguido, muy superior al de «DK», tanto en los diseños poligonales de los monstruos –y sus animaciones– como en las texturas y los efectos de luz de los escenarios. Las explosiones, los rayos, las partículas, todo: «DK2» es una delicia para la vista. Simplemente impresionante.

Pero también para el oído, porque la banda sonora es de las que ponen los pelos de punta, y los efectos de sonido son lo mejor de lo mejor, algo que hay que escuchar para creer. Además, si decimos que está doblado y traducido íntegramente al castellano, ponemos la guinda al pastel. Sonido y gráficos consiguen una ambientación tétrica, terrorífica, vívida, muy genuina. Disfrutamos paseándonos por nuestros dominios subterráneos.
El juego mete dentro al jugador, y luego éste se mueve por él como pez en el agua. En Bullfrog son geniales haciendo interfaces, y lo único que se les puede reprochar en éste es no haber conseguido un control más completo sobre las criaturas y la información que tienen aparejada. Si queremos saber algo de un warlock, un esqueleto, o una dama, tendremos que perseguirlos por los pasillos, eso cuando logremos encontrarlos. Quizá con un sistema de localización mejor, todo sería más rápido y más práctico, pero se perdería un tanto el encanto de la aventura y el realismo. Además, el tener que estar pendientes de ellos como si fueran niños pequeños dota al juego de un frenetismo excitante.
«DK2» funciona en varias resoluciones y con distintos niveles de detalle, pero es necesario un ordenador muy potente –a nivel de Pentium II– y una buena tarjeta aceleradora 3D para sacarle el mayor partido y que el frasco de las esencias se destape con todo su aroma.
En cualquier caso y de cualquier manera, es un título muy recomendable, para los que conocían «DK» y para los que no, porque no está de más ser malo alguna vez.

C.S.G.



Las vistas de la mazmorra nos ayudan a movernos con comodidad por ella y a no perder detalle de lo que pasa en sus salas y pasillos.



La calidad de definición y las animaciones de los gráficos de todas las criaturas que aparecen en «Dungeon Keeper 2» son impresionantes y muy realistas.

Introducción al mal



Es como un mazazo, o como una guadaña que pasa rozando la yugular; lo que más nos impresione. Nada más cargar «DK2», aparece ante nosotros no una introducción, sino LA INTRODUCCIÓN. Pocas veces tenemos ocasión de contemplar animaciones similares, que no hacen otra cosa sino anticiparnos lo que vamos a encontrarnos en el juego. La introducción cada vez es un componente más importante en el juego, y por ello cada vez se cuida más, puesto que es lo primero que ve el jugador, la primera impresión que debe ser buena para predisponer a lo que viene después. Y esta de «DK2» es impresionante, con una calidad, un detalle y una definición que hace que se le caiga la baba hasta al más ducho en infografía. Superada la primera impresión, y según progresamos en el juego, van apareciendo ante nosotros más escenas cinemáticas, y por supuesto, la del final del juego, aunque haya mucho que trabajar hasta llegar a ella. De todas formas, el premio merece la pena. Seguro.



Bienvenidos a la mazmorra, a nuestra mazmorra. Esperamos que la estancia aquí sea totalmente placentera y que todos aprendamos mucho sobre como funciona este antro de vicio y corrupción. Poner orden en el caos no es una tarea trivial, que requiere de todo el esfuerzo que uno pueda realizar, además de una buena dosis de determinación y mala leche. Hay muchas cosas que hacer y muy poco espacio para contarlas, por lo que lo mejor es que comencemos cuanto antes. Vamos allá a echar un vistazo a las primeras mazmorras de «Dungeon Keeper 2».

DUNGEON KEEPER 2

VISITA GUIADA A LA MAZMORRA

MAZMORRA 1:

Grito de guerra – Smilesville

En esta primera mazmorra tenemos que matar a Lord Antonius, un señor que nos estorba en nuestra habitual recogida de tesoros. Como segundo objetivo tenemos el construir una guarida de 5x3 y un criadero de 3x3. Comenzamos cavando hacia el portal que hay al este del corazón de la mazmorra, para luego crear dos habitaciones de 5x4, una al oeste del corazón y la otra al sur. Después minaremos el oro que hay al norte, para poder crear la guarida y el criadero en las habitaciones que hemos creado. Seguimos cavando hacia el norte, hasta que encontremos dos enanos, que aniquilaremos con trasgos. En las inmediaciones de nuestra posición actual veremos una veta de oro, hacia la que cavaremos, y cuando lleguemos a ella, giraremos a la izquierda y cavaremos hacia el oeste hasta encontrar un especial de Aumentar Nivel, que usaremos en nuestros trasgos. Nos dirigiremos cavando hacia el norte, para destruir a Lord Antonius con dichos trasgos, momento en el que aparecerá el segador astado, que se apropiará de la gema.

MAZMORRA 2:

Encantamientos – Sing-Song

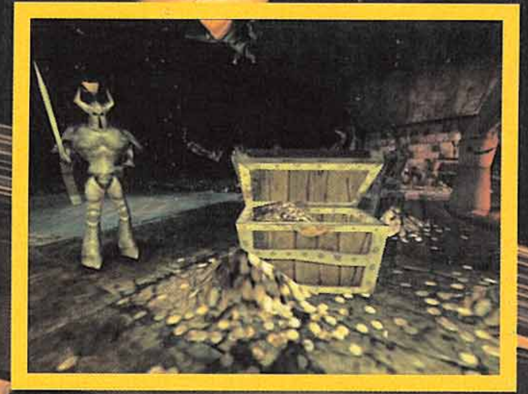
Nuestra tarea es invadir la fortaleza de Lord Darius para acabar con su vida, teniendo como objetivos previos el crear una biblioteca e investigar con los warlocks, y entrenar a las criaturas en la sala de entrenamiento. Uniremos el corazón con el portal que hay al oeste del mismo, para después con respecto al corazón crear una guarida de 5x5 al norte, una sala de entrenamiento de 5x4 al sur, un criadero de 5x4 al este, y una biblioteca de 4x4 al oeste de la guarida. Meteremos a seis warlocks en la biblioteca a estudiar los libros, y a seis trasgos en la sala de entrenamiento a entrenarse, ganando experiencia ambos en el proceso. Cavaremos cuatro cuadrados hacia el norte y luego hacia al este y el oeste, preparando un buen espacio abierto para luchar. Aparecerán unos enanos, que derrotaremos con los trasgos y los warlocks, que después mandaremos a la sala de entrenamiento, hasta que llegue Lord Darius. Cuando ocurra, atacaremos a las primeras huestes con trasgos y warlocks, guardándonos un hechizo de relámpago para acabar con Lord Darius cuando aparezca, liberándose una gema que el segador astado recogerá, finalizando la misión.

MAZMORRA 3:

Avaricia – Ramshackle

El objetivo es acabar con Lord Auaricious, para lo cual antes hay que minar todo el oro de la mazmorra con el objetivo de atraerle a nuestra mazmorra, que defenderemos con puertas de madera y trampas centinela. Antes que nada uniremos el corazón con el portal que hay al norte, para construir una guarida de 5x4 al oeste, y una biblioteca de 5x3 al oeste de la guarida. Al este del corazón construiremos un criadero de 5x6 y un taller de 5x6 al sur. Al norte del criadero haremos una cámara del tesoro de 6x4, y una sala de entrenamiento de 5x4 al sur de la guarida, donde comenzaremos a entrenar a nuestras criaturas, mientras recogemos el oro que hay al norte con nuestros duendes. Esperaremos ataques tempranos de los enanos, y cuando







Crear y mantener una mazmorra es más divertido y gratificante que nunca, pero también sigue siendo igual de caótico y difícil que siempre



los venzamos, colocaremos una puerta en el agujero que hicieron para entrar, y trampas centinela en los pasillos próximos al agua. Cuando nuestro ejército esté ya listo, minamos los últimos filones de oro, y a esperar a que aparezca Lord Auaricious, momento en que le atacaremos con nuestras criaturas, rematándole con un hechizo de relámpago.

MAZMORRA 4:

Francotiradores – Shadygrove

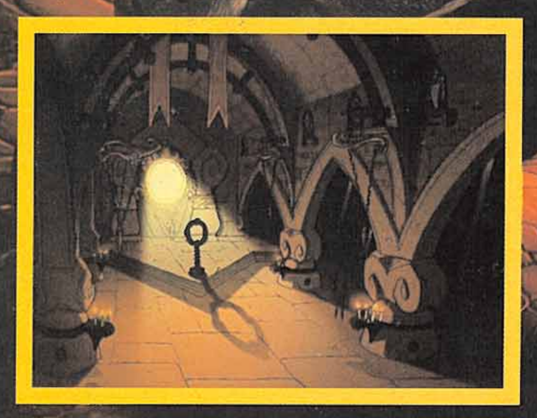
Tenemos que encontrar y controlar las salas de guardia y llevar un grupo de criaturas al fuerte de Lord Ludwig, atravesar su foso y acabar con él. Construiremos una guarida y un criadero lo más cerca posible del portal, y una sala de entrenamiento al este o al oeste del corazón. Las salas de guardia que buscamos están en esas direcciones, y en las que pondremos criaturas de nivel 2, para hacer frente a las incursiones provenientes de las puertas de los héroes, ayudándote del hechizo relámpago. Construiremos un taller para tener trolls que entrenar y con los que fabricar. Cuando las salas de guardia estén tranquilas, haremos túneles hacia el norte en dirección a al filón de oro y hacia el agua. Seguiremos cavando hacia el este y el oeste para encontrar dos bonificaciones de Aumentar Nivel, y dos puertas de héroes cerca del agua. Haremos frente a las incursiones provenientes de estas puertas usando trampas centinela y nuestras criaturas. Seguimos haciendo túneles, hacia el norte, hasta llegar a un lugar en el que hay un enano con dos cañones, donde pondremos un puerta para que no entren los duendes. Cogeremos un elfo tenebroso y nos meteremos en él, para acabar con el enano a distancia. Frente a la entrada de la fortaleza de Ludwig, destruiremos los cañones y después la puerta. Cuando tengamos un ejército fuerte, entraremos y acabaremos con Ludwig.

MAZMORRA 5:

Miedo – Elmshadow

Tenemos que encontrar la prisión que dará acceso a los esqueletos con los que atacar el castillo de Lord Constantine y destruirle, junto con sus seguidores. Como no podemos construir una prisión todavía, tenemos que encontrar la que hay oculta haciendo un túnel en dirección sur, donde también encontraremos una pequeña isla con mago y algunos puentes. Comenzaremos por construir todo lo normal, pero con cuidado de no expandirnos demasiado, pues hay tres puertas de héroes en las inmediaciones de nuestro punto de partida, y las podríamos activar mientras buscamos oro. Si es así, tendremos que hacer frente a pequeñas incursiones, que se transformarán en grandes incursiones en cuanto encontremos la prisión. Pero para entonces ya dispondremos de esqueletos y de hechizos de relámpago para defendernos eficazmente. Para crear esqueletos, ordenaremos a los duendes que lleven a los héroes caídos a prisión, donde se transformarán en esqueletos para nuestra causa. Con esos esqueletos podemos rechazar los ataques, o bien entrenarlos para que cojan nivel y sean más eficaces de cara al final del nivel, o bien ambas cosas. Si continuamos cavando en las inmediaciones de nuestra isla, descubriremos bonificaciones como al sudoeste un Hacer Feliz y al este un Recibir Duendes. Más allá de aquí hacia el este hay un par de puertas que conducen a una habitación con 2 esqueletos y un Aumentar Maná. También se puede encontrar un acceso a un nivel oculto. Cuando tengamos oro suficiente conseguiremos 6 esqueletos de nivel 4, con los que destruiremos las trampas de miedo que impiden el acceso de los duendes al fuerte. Mediante puentes en los corredores con las trampas de miedo conseguiremos limpiarlos de enemigos y de trampas. Cuando ya no haya, llevaremos al resto de criaturas que podamos conseguir, además de nuestros hechizos para hacer frente al Lord (nivel 4) y a sus secuaces (nivel 3) que requerirán de todas nuestras fuerzas para morder el polvo.

C.S.G.





Las Criaturas

Tener controladas a unas criaturas tan malignas y dañinas como las que pueblan la mazmorra no es tarea fácil, y se requiere mucha dedicación y paciencia para ello. Los monstruos servirán para levantar y proteger la mazmorra, pero también son una fuente de problemas si no los sabemos dominar, y no conocemos sus gustos y necesidades.

Para que los monstruos nos obedezcan, tenemos que tenerlos contentos, y como cualquier otro ser, un monstruo es feliz con muy poco, todas necesidades primarias. Un monstruo feliz es un monstruo productivo y controlado, mientras que un monstruo infeliz está muy cerca de tener reacciones imprevisibles e incontrolables.

Por lo general, a cada monstruo hay cosas que le molestan más que otras, según su naturaleza, pero hay una serie de acciones que deberemos evitar para no enfadarlos. Que no le paguen es algo que irrita especialmente a un monstruo, pero también lo hace el que le peguen, no tener guarida, no tener alimento, no tener criadero, y no tener trabajo, por este orden. También debemos evitar despertarles, torturarles, bajarles la paga, o hacerles permanecer junto a otros monstruos aliados muertos. A algunos les molesta hacer un trabajo desagradable.

Y hay acciones con las que podemos agradarles o hacer que se les pase el enfado. Suelen ser lo contrario a las que les desagradan: recibir comida, recibir la paga o dormir. También les encanta ganar batallas, estar cerca de enemigos muertos, o estar en el templo. A todos les gusta estar con los de su misma especie, pero hay otros con los que no se pueden ni ver y comenzarán a pelear en cuanto pasen juntos más tiempo del necesario. Cada uno tiene unas características específicas.

• Ángel tenebroso: La criatura más poderosa del juego a la que podremos invocar sólo si disponemos de un templo y de una cantidad ingente de maná. Muy poderoso tanto en ataque como en defensa, dotado tanto para el combate físico como para el mágico con sus numerosos hechizos, entre los que se encuentra el de la invocación de una banda de esqueletos para que le ayuden en combate. Solo tendremos acceso a él en los niveles avanzados del juego. Congenia con la mayoría de los demás monstruos, aunque no hace muy buenas migas con el segador astado y, por supuesto, con ninguno de los héroes que pueda encontrarse, sobre todo con monjes y similares. Con un par de ángeles tenebrosos –si podemos invocarlos y mantenerlos– tendremos garantizada la estabilidad de cualquier mazmorra.



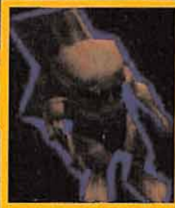
• Caballero negro: La unidad de combate por excelencia, que podremos obtener solamente a partir del foso de combate y la sala de tortura. Ideal para el ataque, dotado de una demoledora espada y una fuerza sobrehumana con la que doblega a cualquier adversario. No se le puede ordenar que haga otra cosa que no sea luchar, es muy resistente a la tortura y sumamente caro de mantener, aunque no puede ser contratado, sino tan sólo invocado. A pesar de todo, es la más humana de las criaturas, y también de las más inteligentes en combate, por lo que cuando esté gravemente herido buscará protección para ser curado, lo que debiéramos hacer cuanto antes. En los niveles más avanzados del juego será nuestro mejor aliado para expandirnos y vigilar nuestros dominios. Se mezcla con casi todos los demás monstruos, y no ataca a no ser que le irriten primero.



• Dama: Peculiar criatura, ya presente en «Dungeon Keeper», dotada de unas preferencias sadomasoquistas importantes, que la hacen desear dolor para los demás e incluso para ella, siendo feliz mientras la torturan o la abofetean. Como no podía ser de otra forma, se invoca en la cámara de tortura, y posee hechizos como los de relámpago, congelación o granizada, además de ser una torturadora perfecta. Es una de las mejores criaturas para el ataque, sobre todo a distancia con sus poderes mágicos, aunque es bastante cara de mantener, y a veces difícil de controlar. Por ello, no podremos disponer de muchas, pero cuando lo hagamos, podremos hacer frente a los enemigos más poderosos, a los que ataca con saña. Odian a los monstruos débiles e inactivos, y por lo general a cualquier héroe o elemento ajeno a la mazmorra.



• Demonio bilioso: Vagos, obscenos, sucios y perniciosos. Así son los demonios biliosos, una de las mejores criaturas para el ataque en la mazmorra, a pesar de su elevado coste y lo difíciles que son de conseguir. Necesitaremos un taller, una guarida y un criadero grandes para obtenerlo, y mucha paciencia, magia y dinero para conservarlo. Y aún así, sólo las mazmorras más grandes nos darán para mantenerlo, siempre alejado de los esqueletos, sus enemigos naturales. Por su naturaleza, son inmunes al gas, que expulsan en forma de nubes y misiles, con los que atacan a los enemigos, además de con sus fuertes brazos. A pesar de su aspecto torpe y descuidado, llegado el momento pueden trabajar en el taller si no disponemos de trolls, pero es un malgasto importante de una criatura especialmente dotada para la lucha.



• Duende: Los duendes son los currantes de la mazmorra, los que cavan los pasillos y levantan las estructuras. Se crean mágicamente, a partir de un hechizo, y dependen del maná, por lo que no necesitan ni comer ni beber. Son muy trabajadores, pero tremendamente débiles, lo que les hace evitar todo tipo de combate y propicios a cualquier ataque. Los únicos poderes especiales son adquirir más velocidad, cavar más deprisa o teletransportarse en la mazmorra. Su umbral de resistencia a la tortura es muy bajo. Debemos tener muchos de ellos para ampliar la mazmorra, ya que el coste de maná es constante, pero bajo. Si nos quedamos sin maná, nos quedamos sin duendes. Los concentraremos fuera de las zonas de peligro, aunque tampoco nos preocuparemos mucho por ellos, ya que son fácilmente reemplazables.

• Elfo tenebroso: Nacidos para el combate, podremos atraer a los elfos tenebrosos mediante la sala de guardia. Como los warlocks, idóneos para el combate a larga distancia, siendo bastante débiles en el cuerpo a cuerpo. Disponen de varios hechizos: flechas, cuchillos y rayos dirigidos, que utilizan desde la retaguardia de las tropas, y como tienen buena movilidad, pueden buscar el mejor sitio para disparar al oponente sin ser alcanzados. Si se les abofetea, tienden a abandonar la mazmorra, y no aguantan demasiado bien la tortura. Como otros monstruos no demasiado fuertes, actúan mejor en grupo, y lo más cauto es tenerlos en su guarida hasta el momento de utilizarles para frenar una incursión. Si los desperdigamos por la mazmorra es muy posible que los primeros enemigos los barran sin muchos problemas.



• Esqueleto: Auténticas máquinas de combatir, estos sacos de huesos sin cerebro se lanzan ciegamente hacia cualquier enemigo, por muy fuerte que éste sea. Esto los hace muy útiles para labores defensivas, sobre todo en grupos, capaces de retener instantes vitales a cualquier enemigo hasta que llegan refuerzos más poderosos. Su naturaleza les hace inmunes a muchas trampas y hechizos, entre ellos los que utilizan gas, y como no tienen necesidad de comer ni de descansar, son imprescindibles en la mazmorra. Se invocan en la prisión, y se llevan bien con el resto de los monstruos salvo con los demonios biliosos, hacia los que sienten una adversión especial. Son una buena apuesta para nuestro ejército, ya que son baratos y fáciles de obtener, muy manejables y rentables, resisten tortura y sólo se mueven por dinero, aunque carecen de poderes mágicos.



• Luciérnaga: Se trata de un elemento importante en la defensa y conocimiento de la mazmorra, pues por su pequeño tamaño y extrema movilidad es clave para tareas de exploración y alerta, más que para combate, pues carecen de elementos ofensivos. No hacen daño prácticamente ni en grupo, limitándose a molestar. Son también un elemento básico de la mazmorra, pues tan sólo necesitamos una guarida para atraerlas, y su bajo coste en maná las hace fáciles y rápidas de crear y mantener. Por tanto, tendremos nuestra mazmorra llena de luciérnagas situadas en los puntos clave que queramos vigilar para poder mandar el resto de los monstruos allí en caso de invasión o peligro. Son enemigos naturales de las salamandras, y se pelearán con ellas en cuanto las vean, no molestando ni siendo molestadas por el resto de las criaturas. Su habilidad para volar las permite acceder a cualquier sitio y ser difíciles de golpear.



· Pícaro: Otra criatura de utilidad limitada, la luciérnaga es mucho mejor en relación a su coste para el mismo trabajo. Se invoca sólo en los casinos, que nos serán más útiles para tener entretenidos a los monstruos que para invocar pícaros. Sus habilidades mágicas son más que limitadas, aunque el poder ser invisibles les ayuda en su trabajo. Poseen una habilidad innata para oler el dinero, muriéndose por el oro en cualquiera de sus formas. Si les pegamos, lo más seguro es que den rienda suelta a su debilidad y acaben con nuestras reservas de oro. Es una criatura que se mueve más de forma individual que en grupos, que carecen de sentido dadas sus habilidades y funcionalidad. No hay nada que les contente más que recibir la paga o encontrar oro.



· Pollo: Es, quizás, el ser más importante del juego, puesto que de él se alimentan todos los demás monstruos. Los criamos en el criadero, y a él van los monstruos a alimentarse, si no los encuentran en los pasillos. Cuando faltan los pollos, los monstruos se vuelven hambrientos, perdemos su control y las cosas empiezan a ir mal. La mejor estrategia nutricional de nuestros monstruos es tener el criadero funcionando a todo volumen y desperdigar pollos en los lugares que los monstruos suelen frecuentar, o donde se desarrolla un combate, para contribuir a la confusión y el despiste de los enemigos. Lanzar pollos en la prisión, el templo o las guaridas, también asegura una buena alimentación de nuestras criaturas.

Los Sacrificios

En el pozo de sacrificios del templo podremos hacer sacrificios de criaturas para que nuestros dioses, en su eterna sabiduría, nos otorguen una recompensa, consistente la mayoría de las veces en otra criatura. En cuanto a los sacrificios, lo mejor para obtener buenos resultados es la experimentación, aunque por probar nos llevemos algún que otro disgusto por hacer un sacrificio que no agrade a nuestros dioses. Algunos de los sacrificios probados que podremos hacer, con sus resultados asociados, que no siempre son los más provechosos, son los siguientes:

2 caballeros negros = 1 vampiro
2 damas = 1 esqueleto
2 demonios biliosos = 1 pícaro
2 elfos tenebrosos = 1 troll
2 esqueletos = 1 elfo tenebroso
2 magos = 1 trasgo
2 pícaros = 1 salamandra
2 salamandras = 1 dama
2 trolls = 1 warlock
2 vampiros = 1 demonio bilioso



· Salamandra: Podemos obtener estos reptiles en la sala de entrenamiento, aunque su utilidad es bastante limitada. No son muy caras de obtener, pero sus habilidades van parejas con su coste, ya que no destacan prácticamente en ninguna función. Las podemos emplear sobre todo para el ataque, pues disponen de hechizos (bola de fuego y escupitajo) con los que pueden atacar a distancia, pero caen presa de cualquier enemigo en el combate cercano. En grupo se ve aumentada su fuerza, pero no de forma destacable. Nos serán imprescindibles tan sólo en las misiones en las que haya lava de por medio, pues su habilidad de resistencia al calor nos sacará de algún que otro apuro. Por lo tanto, no las crearemos a no ser que nos sean necesarias o no tengamos ninguna otra cosa en ese momento. Odian a las luciérnagas.



· Segador astado: Es la perfecta encarnación del mal. Una criatura blasfema de enormes recursos, pero que causa también un gasto enorme, requiriendo gran cantidad de maná para invocarlo y otra mucho más grande para mantenerlo. Su ataque suicida, pero seguro, frenará a cualquier enemigo o grupo de enemigos, dirigiéndose a ellos desde cualquier lugar en que se encuentre. Horny es inmune a la mayoría de las armas mágicas, gases y trampas, además de tener un campo completo de visión en 360 grados. No se le debe irritar bajo ningún concepto, pues si cuando está controlado es peligroso, cuando no lo está es totalmente imprevisible. Le irrita sobre todo hacer un trabajo que no sea el suyo, que no le paguen y ser torturado y pegado. Invocarlo es un peligro por los enormes riesgos que consigue, por lo que lo haremos sólo cuando tengamos suficiente magia y como recurso final para acabar el nivel, pues no podremos mantenerlo mucho tiempo.



· Trasgo: Es la infantería de la mazmorra, la unidad combatiente más débil que tenemos, que basa todo su potencial en el ataque de grupo y en su pequeña fuerza física, pues carece de poderes mágicos. Muy apreciado por las demás criaturas, los concentraremos en grandes grupos, cuando no tengamos posibilidad de invocar otro tipo de monstruo, en los primeros niveles y al principio de los siguientes. Necesitan muy poco para ser felices y son bastante serviles, contentándose con una guarida en la que poder permanecer. El poco maná necesario para su invocación y su escaso mantenimiento los hace idóneos para hacer frente a peligros instantáneos o para taponar brechas contra enemigos no excesivamente poderosos. Son un habitante muy habitual de cualquier mazmorra.



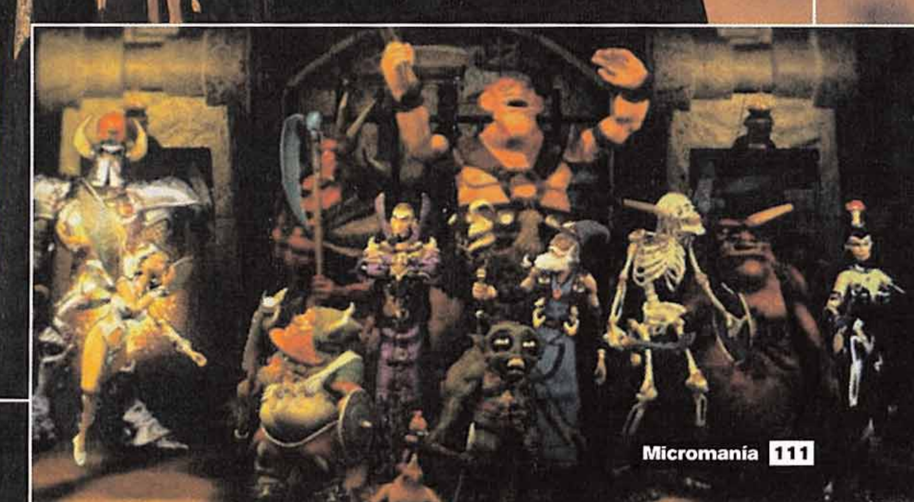
· Troll: El elemento básico por excelencia de combate y construcción. Se invoca a partir del taller, en el que puede trabajar, o ser trasladado a primera línea de defensa (o en algunos casos de ataque) para hacer frente a los enemigos. Se trata de una criatura muy orgullosa, que cuando recibe un cachete puede abandonar la mazmorra desairado o destruir lo que encuentre a su paso; y que siempre está esperando su próxima paga. Es bastante resistente a los golpes, pero su tendencia a huir rebaja sus posibilidades en el combate. No son muy resistentes a la tortura y adoran estar en el templo y se les puede contentar dándoles comida suficiente.



· Vampiro: Solamente en un cementerio podremos obtener a este poderoso y malvado ser, dotado de enormes poderes mágicos, que incluyen los hechizos de lentitud, debilitamiento y rescate de la muerte. Es conocida su enemistad con los warlocks, a los que desprecian, y con los monjes, pues es la única criatura capaz de devolverle al abismo de donde nunca debió salir. El vampiro se regenera tras la muerte, con la única penalización de haber perdido un nivel, además de ser inmune al gas y poder ver a seres invisibles. También puede convertirse en murciélago e hipnotizar. Se trata de una criatura cara de mantener y muy difícil de obtener, pero una de las más poderosas en nuestras manos. Debemos tratarle bien, pues la probabilidad de que se marche o se enfade, persuadiendo a otros monstruos de que se marchen, y destroce todo es elevada.



· Warlock: No es un combatiente nato, sino que proporciona apoyo a los verdaderos luchadores. Su hábitat natural está en la biblioteca, estudiando libros y aprendiendo nuevos hechizos. Sólo necesitamos una biblioteca para atraerlos, y en combate es mejor mantenerlos alejados de los enemigos, debido a su debilidad física. Su papel está en retaguardia, mandando hechizos de apoyo y como unidad de ataque a distancia. No es una criatura demasiado útil, por su escasa resistencia, pero utilizada sabiamente se le puede sacar un buen fruto. Son enemigos irreconciliables de los vampiros, y se suelen llevar bien con el resto de las criaturas, aunque tienen fama de solitarios.



Los Héroes

Son los buenos de la película, los malos en nuestro caso, ya que se trata de los intrusos e invasores no autorizados que sólo desean robarnos nuestros tesoros y perturbar la paz de nuestra mazmorra. Suelen tener en su guarida en nuestros mismos dominios o entrar a ellos a través de su puerta. Conociéndolos nos será mucho más fácil combatirlos.



• **Arquero Elfo:** Enemigo natural de las fuerzas del mal, el guerrero elfo va armado con un arco que utiliza para acabar a distancia con sus enemigos. Muy peligroso debido a la precisión con que lanza sus flechas y la enorme distancia desde la que puede hacer blanco en cualquier objetivo.



• **Caballero:** Criatura idéntica al caballero negro, pero con una armadura más resistente y con más destreza asestando golpes con su enorme espada. Fiel hasta el final, lucha denodadamente por el señor al que sirve y por erradicar el mal de la tierra.



• **Enano:** Especialista en realizar túneles en la roca y en los muros por los que acceder a las mazmorras, abriendo el paso a todas las demás unidades que vienen detrás. Fuerte y resistente en combate, también es un atacante veloz e insistente, que puede suponer algún peligro.



• **Gigante:** Enorme mole de carne y huesos que funciona en ataque con demoledora eficacia, golpeando a sus enemigos y cogiéndolos y lanzándolos por el aire si son más pequeños que él. Esto lo hace sobre todo con los indefensos duendes. Es el contrincante ideal para el demonio bilioso.



• **Guardia:** La infantería de los hombres buenos. Soldados que se alquilan para defender una buena causa y luchar contra el mal. De resistencia y fuerza medias, y no especialmente habilidosos en combate, a no ser que vayan en grupo, imponiéndose al enemigo por número. Su versión mejorada es el guardia real.



• **Hada:** Aparentemente inofensivo, este pequeño y volador ser basa toda su fuerza de ataque en los hechizos que le proporcionan sus poderes mágicos, con los que puede apoyar a los restantes miembros de su grupo en su lucha contra el mal. Es una criatura muy odiada y perseguida por los monstruos.



• **Ladrón:** Un peligro para las posesiones de oro y joyas que guarde una mazmorra. Es el equivalente al pícaro, también dotado de extraordinarios poderes de ocultación y de incursión sin hacer ruido. Pueden aparecer en solitario o en grupo con otros héroes, dedicados a su oscura tarea de robo y expolio.

Los nuevos monstruos, hechizos, escenarios y ambientación son unas buenas razones para decantarse por este «Dungeon Keeper 2»

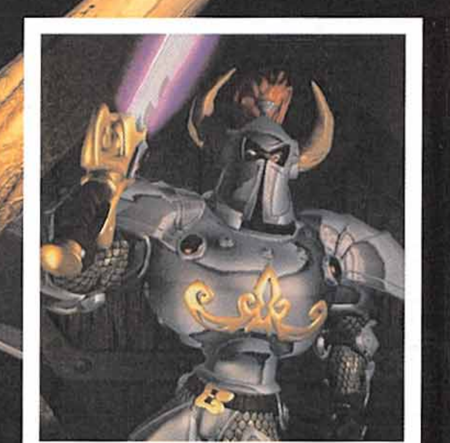


• **Mago:** Otro poderoso enemigo, el equivalente al warlock, pero manejando magia blanca con la que causa estragos entre los monstruos desde la retaguardia de sus fuerzas. Cuenta con hechizos de protección y de ataque demoledores, como bolas y bombas de fuego, que afectan a la vez un grupo de enemigos.



• **Monje:** Un enemigo particularmente peligroso, sobre todo para los vampiros, a los que hace desaparecer para siempre. Dotado de extraordinarios poderes mágicos y fabulosas dotes de sanación, el monje es en cambio débil en combate y permanece a la retaguardia de las fuerzas atacantes.

Los Mejores Consejos de la Mazmorra







- No utilizaremos puertas mágicas por doquier, si no puertas de acero, que son casi igual de resistentes y no cuestan maná.
- Las trampas de relámpago son mucho más efectivas cerca del agua, que por algo es el mejor conductor de la electricidad.
- Los duendes de nivel 10 son un buen método para acabar con las trampas, ya que se teletransportarán hacia una trampa, golpeándola, hasta que la trampa desaparezca.
- La colocación de las criaturas en un combate es importante: los bloqueadores en primera línea, y las unidades de apoyo detrás de estos.
- Como los duendes siempre están buscando trabajo, si les llevamos hasta una fuente de trabajo, lo harán más rápido que si lo buscasen ellos, y si les golpeamos, lo harán más rápido aún.
- La recogida de oro debe ser una tarea fundamental y prioritaria, para la que utilizaremos todos los recursos que tengamos a nuestro alcance, porque a más oro, más rápido construiremos.
- El hechizo de crear duendes es de extrema importancia, pues nos proporciona duendes que extraerán oro sin costarnos a nosotros ni una moneda a cambio, tan sólo maná.
- Los hechizos de ataque y de curación son lo suficientemente potentes como para cambiar el resultado de un combate, si los usamos sabiamente para apoyar a nuestras tropas.
- Colocaremos siempre puestos de guardia y trampas cerca de los lugares que sea importante proteger, como duendes, el corazón de la mazmorra y las entradas, o las brechas en los muros.
- La colocación de las guaridas es importante, por lo que las pondremos cerca de lo que le guste a la criatura a la que pertenezca la guarida.
- En general, el diseño de la mazmorra debe estar optimizado para que todo esté cerca y unas habitaciones se protejan a otras teniendo en cuenta su función y objetivos.
- Combinaremos las trampas y las puertas de forma efectiva para frenar cualquier intento de incursión a las habitaciones claves de nuestra mazmorra.
- Las habitaciones han de ser suficientemente grandes para que quepan las criaturas que necesitamos y han de estar acondicionadas para el objetivo que se les marque.
- Cuantos más duendes tengamos, más recursos habrá a nuestra disposición, pero no los podemos crear indefinidamente pues nos quedaríamos sin maná.
- Tendremos una guarida para cada tipo de criatura cuando sea posible, o por lo menos no mezclaremos en la misma guarida a criaturas enemistadas entre sí.
- Esconder un poco de dinero en algún lugar bien escondido de la mazmorra es una buena táctica para tener una reserva en el caso de que la necesitemos por alguna urgencia.
- La comida, el oro y la tranquilidad son los tres principales elementos que necesitan la mayoría de las criaturas para ser felices; y una criatura feliz es una criatura eficaz y productiva.
- En el combate, la colocación correcta de las criaturas tanto en terreno abierto como en los corredores es la clave para vencer en los combates.









Debo coger la rama del avellano que se encuentra en la habitación del espejo y no me deja entrar ya que dice que era un pequeño trastero sin salida a menos que contara con la ventana y no lo hace.

José Barroso. E-mail.

Localiza y recoge el espejo, habla con la Condesa y acude al mausoleo donde examinarás la vela. Cierra la ventana usando el gancho de ésta. Usa el pañuelo en el gancho y luego enciéndelo con las velas cercanas. Enciende la vela con el pañuelo para conseguir la llave de piedra. Coge la Biblia y entrégasela a la Condesa; deja que busque las referencias. Habla con López sobre eso y pregúntale cómo encontrarlos. Toma la varita de avellano del árbol al que se llega desde la ventana en la habitación del espejo y enséñaselo a López. Esto te hará examinar la cabeza del león y empujar el diente. ¡Procura apartarte rápidamente!

En el hospital, ¿qué hago para que el paciente deje de decir que no le he terminado de tomar la tensión y me deje ir a la habitación de Marquet?

Anónimo. E-mail.

Habla con Sam el limpiador y desatasca su máquina limpiadora. Cuando Sam se vaya, entra en el reservado y coge la gabardina del doctor. Vuelve a la recepción y habla con el hombre que está de pie esperando. Corre entonces al puesto de guardia e intenta pasar por allí; un paciente te detendrá pero podrás hablar con Benior. Dale el aparato de presión y cuéntale el problema con Eric; pídele que lo use sobre Eric Sopmash, el icono de la derecha de los dos disponibles, con lo que ya sólo tendrás que ir a la habitación de Marquet y hablar con él sobre todos los tópicos disponibles (hasta que se agoten, esto es, varias veces).

¿Qué tengo que hacer en España?

Anónimo. E-mail.

El guarda de la finca, mayordomo, encargado y antipático ayuda de cámara, López, no se muestra cooperativo en absoluto, así que localiza dónde está enchufada la manguera y coloca allí el medidor de presión para 'obstruirla'. López está muy ocupado intentando descubrir porqué la manguera no tiene agua, así que puedes entrar en la casa, y tras esconderte tras la armadura medieval, puedes subir las escaleras y hablar con la Condesa de Vasconcellos. Finalmente conseguirás convencerla para visitar juntos la parte de la finca que está intacta desde la época de los Templarios, el mausoleo familiar. Dentro del mausoleo, mira la Biblia que cubre un atril, y la retira para examinar mejor éste. Interroga a la señora sobre los Templarios, sobre sus antepasados, sobre el ajedrez... hasta que la condesa ordena a López que traiga el tablero de ajedrez con las figuras antiguas de cristal. Entonces tras cambiar las piezas de posición, conseguirás activar un mecanismo secreto que abrirá un escondite en la pared, y recuperarás el famosísimo cáliz familiar de los Vasconcellos.

¿Cómo se activa el truco de invencibilidad?

Anónimo. e-mail.

Durante el juego tienes que teclear "1982GONZO" para que se active el modo cheat. Una vez activado, teclea lo siguiente CTRL+I, y así conseguirás invencibilidad y munición infinita para el francotirador. Si tecleas CTRL+SHIFT+N acabarás la misión.

¿Cómo hacer que el Dr. Fred firme el contrato?

Anónimo. e-mail.

Se niega a firmar el contrato pero con Bernard le engañarás haciéndole creer que necesitas su firma para un certificado médico. El contrato ya firmado será enviado al pasado, donde Hoagie lo tendrá que usar.

¿Cómo consigo la cera?

Manuel Albacete. Barcelona.

En el cementerio mira todo y coge un barrote que está en la verja, entre el panteón y la gárgola de la izquierda. Pasa a la izquierda y usa el barrote en la ventana. Entra por ella, mira todo, abre el armario . no hay nada., abre el cajón y coge el crucifijo que hay en él. Ahora abre la puerta y entrar: estarás en la Iglesia: coge la vela y sal por donde has venido hasta volver al pueblo.

Soy un gran aficionado a aventuras gráficas, he jugado a todas las de Lucas, Péndulo, «Broken Sword» y «MundoDisco». De ese estilo de juegos, ¿qué me recomendáis?

Anónimo. E-mail.

La verdad es que has jugado a las mejores aventuras, pero te podemos aconsejar algunas más como «Touché» o «3 Skulls of the Toltecs». De todas tus sugerencias te podemos decir que «Sherlock II» es un juego bueno con una dificultad considerable, que te dará largas horas de aventura.

¿Cómo se esquiva al perro de la chatarrería?

Anónimo. E-mail.

Colocar la carne en el coche azul, sube arriba, a la cabina de la torre, y con el imán, eleva el coche azul si el perro está dentro. Ve a la derecha y coge el montón de piezas.

¿Cómo termino el juego?

Anónimo. E-mail.

Abre la caja fuerte con la contraseña. Entra por el pasillo y usa la tarjeta en la puerta electrónica. Sube la palanca de la luz y baja la palanca del motor. Entra en la habitación de al lado y pon las fotos en la máquina. Después de la secuencia automática, en el camión, quita la rejilla. Usa la caja de conejitos en el ventilador. Levanta el panel y rápidamente quítale el bastón a Ripburger y úsalo en el ventilador. Usa el desmontador con la manguera de fuel de la derecha. Acércate a la escalera y sube. Activa el monitor y coloca la siguiente combinación: Despegue, Tras Despegue, Tren, Subir Tren. Entra al camión, activa el monitor. Introduce la secuencia: Menú Principal, Menú de Defensa, Ametralladoras, Control, Desactivar. Entra en el avión, gira a la izquierda y sube a la moto.

¿Cómo se consigue la navaja suiza?

Rodrigo García. Madrid.

Debes seguir el escarabajo reluciente que le guiará a través de los complicados laberintos hasta el segundo sello. Tras pasar el umbral se encuentra con el tercer Hecker, enfrascado en el descifrado de jeroglíficos. Tras conversar con él (3-3-1-2) convéncele de que la maldición es una patraña, así que abandonará el lugar... y será aplastado por un bloque granítico. Ahora puedes quitarle su navaja suiza, y meterte en la cámara para examinar los sarcófagos.

¿Cómo se lleva a cabo el rodaje?

Anónimo. carta.

Dale la foto de la reina de los elfos a la maquilladora y al director de la película, Escurridizo, el resto, es decir: La banda de esqueletos cantores, la banda sonora pegadiza, el souvenir de Ankh Morpork y la actriz principal, la lechera.. Sin embargo al poco de empezar a rodar la muerte date cuenta de que te falta algo... un especialista que arriesgue su vida por la muerte en las escenas arriesgadas. Quién mejor que un muerto; así que vuelve a el barrio de las Sombras y busca una casa donde se están reuniendo los muertos. Para entrar debes acreditar tu condición de muerto con el correspondiente certificado. En la casa, dentro de un armario, encontrarás una oveja a la que acabarás convenciendo para ser la extra enseñándole la foto de las pinturas rupestres.

¿Qué me falta para acabar el primer CD?

José Giménez . E-mail.

En la oficina de Curtis, espía durante la discusión de Warner y la detective. Conéctate al ordenador y lee los mensajes. Accede a la carpeta ARCHIVE –archivos–; usa el password CARPE DIEM –como ponía en la placa de Warner–; lee el fichero THRESHOLD.DOC. Pulsa en la carpeta MEMOS y accede a los ficheros ACCESS.DOC, ENERGY.DOC y CURTIS.DOC con los passwords INFECTION, REVELATION y DESECRATION. respectivamente. Llama a Trevor a la extensión 6125 y a Jocilyn a la extensión 6992.

¿Dónde se utiliza la llave de oro y la de media luna?

Miguel González. Pontevedra.

Cuando tengas todos los objetos necesarios para coger el séptimo obre, usa el mapa y dirígete hacia Airlock en Spires. Usa tu llave de piedra y abre el cofre. Lo que encuentras en el cofre, te permite convertirte en hombre lobo durante un limite de tiempo. Usa tu mapa y ve a la entrada de la biblioteca en Gno. Usa la llave dorada con la gran puerta. Después de haber cogido el SP huracán y Golem II, vuelve al campamento. En la batalla final se usa la llave de media luna en la mansión, será cuando llegues a una habitación que brilla.

¿Cómo se empieza en el nivel 13?

Anónimo.

El interruptor que abre la puerta está detrás del bloque móvil que está detrás de la cascada. Una entrada secreta está en lo alto de una de las cabinas. Empuja el bloque hasta el hoyo para poder subir al tejado. Después de usar el interruptor para mover la barca, utiliza esta barca para saltar a otra nueva área. Busca el Natla Ahora debes encontrar las baterías que mueven la grúa que bajará la cabina, te encontrarás con las pistolas que has perdido. Batería 1- Encima de la cinta transportadora. Busca el interruptor que abre la puerta que te conducirá al interruptor que activa la cinta transportadora. El interruptor se encuentra donde está el jefe, encima del bloque que empujaste hasta la puerta.

Batería 2- Por donde está el jefe. Batería 3- Está en la zona de la piedra que te atrapa, por la cabina con la entrada oculta. Ahora arrastra las cajas de TNT a la próxima sala.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

La mano que mece...

Por fin, después de múltiples peticiones, de meses de espera, de dudas, de preguntas, hemos realizado una comparativa entre los mejores joysticks para simuladores de vuelo. En este número hablaremos en profundidad de dos modelos y en la próxima entrega de otros dos.

...el joystick (I)

La pregunta inicial cuando nos planteamos hacer este artículo fue qué joysticks valorar. Existen bastantes modelos –una veintena, más o menos– que son, en la teoría, operativos para los simuladores de vuelo. Pero al final optamos por elegir sólo cuatro; los joysticks que realmente están diseñados para simuladores de vuelo. Estos son los Thrustmaster F16 FCLS y TQS, y los CH F16 Fighterstick, que comentamos ahora, en este primer artículo; más los Suncom F15E Talon y los Saitek X-36, que veremos el próximo mes.

Con estos nombres tan enrevesados se describen los mandos HOTAS más eficientes del fabricante americano de mayor prestigio en la actualidad, que se puede considerar como de los más imponentes modelos de joystick y mandos de gases del mercado

THRUSTM

Las Bases de la Comparativa

La selección de los cuatro modelos analizados se ha basado en el concepto HOTAS –Hands on Throtlle and Stick–. HOTAS quiere decir que un joystick y su acelerador compañero nos permiten mantener las manos en estos dos periféricos para controlar todo el avión –al menos las funciones más importantes–, de tal manera que no hay que desviar la vista de la pantalla para ejecutar funciones básicas en el pilotaje. En este caso sólo se usará el teclado para funciones minoritarias que se realizan en sin tensión o de no combate.

Sólo hemos encontrado cuatro joysticks que hayan mantenido un alto nivel de HOTAS. Por supuesto, al hablar de un joystick para un simulador de vuelo exigimos que tenga un acelerador compañero que haga que el nivel HOTAS sea aún mayor. Por estas dos razones nos centramos en cuatro joysticks, que son: los Thrustmaster F16 FCLS y TQS, los Suncom F15E Talon, los CH F16 Fighterstick y los Saitek X-36.

En este artículo vamos a analizar a fondo los cuatro productos más altos de gama del mercado. Sabemos que hay muchos más, y mucho más baratos, pero estos representan la solución perfecta para los jugadores más puristas por su calidad, solidez y programabilidad, y además son los que más fielmente reproducen los mandos reales de un avión de combate y, por tanto, los que mejor nos transmitirán la sensación de "estar allí" que los aficionados a los simuladores de combate aéreo buscan. Aunque, por supuesto, también son válidos para jugar a «Quake II» o «Need for Speed».

Aspecto externo

Thrustmaster no se ha andado con chiquitas y ha reproducido los mandos reales de un F-16 a escala exacta con todos sus botones en el lugar adecuado y con un aspecto amenazador y consistente que parece que haya sido arrancado directamente del cockpit de un Falcon de verdad.

Desde el momento de su lanzamiento al mercado, este conjunto de joystick y acelerador se ha convertido en un punto de referencia para todos los puristas de los simuladores de vuelo y, sin duda alguna, es el dispositivo "profesional" más extendido hoy día.

Los mandos de Thrustmaster transmiten poder nada más verlos. Con una base grande y estable y con unas dimensiones más adecuadas para ser empuñados por un adulto con guantes puestos (como en la realidad) que por un niño o una persona de manos pequeñas.

Fisonomía y Materiales

El joystick FCLS (Flight Control System) posee cuatro botones de pulsación –incluyendo el gatillo de dos posiciones de disparo– y cuatro torretas pulsadoras de cuatro direcciones cada una. Todos ellos situados ergonómicamente al alcance cómodo de los dedos y de una suavidad de tacto espectacular. Por otra parte, el joystick está construido en plástico de aspecto "barato" que desluce un poco el aspecto general del conjunto y que resta algo de credibilidad.

Los muelles que lo sujetan son suficientemente firmes y garantizan un retorno a la posición vertical muy exacto, aunque la longitud excesiva del mando y la concentración de peso en el extremo superior hacen efecto de palanca y si soltamos el mando bruscamente, siempre vibra un poco antes de quedarse quieto. Quizás unos muelles más duros hubieran sido más recomendables para transmitir mejor tacto al piloto sin llegar al extremo del Thrustmaster F-22 que es el "hermano mayor" del FCLS y que tiene unos muelles industriales de casi 5 kilos de resistencia de peso cada uno que hacen que –en combinación con la base de metal y la empuñadura de fibra de vidrio– sea el joystick más duro y pesado del mercado –aparte del más caro– y nos podamos llegar a cansar físicamente de usarlo.

Pensamos que el FCLS debería haber tenido un poco más de dureza en los muelles para complementar la excelente calidad de su base de soporte (ancha y plana) y la perfecta y cómoda ubicación de sus pulsadores.

El compañero del FCLS es el mando de gases TQS (Throttle Quadrant Systems) que está realizado con plástico de mejor calidad y

JUEGOS QUE TE PONEN A PRUEBA

Para poner a prueba estos joysticks hemos utilizado tres simuladores de última generación, que son «Falcon 4.0» –aviación moderna–, «European Air War» –Segunda Guerra Mundial– y «Longbow 2» –helicópteros–. Cada simulador exige diferentes especificaciones para los juegos, sobre todo a la hora de adaptarse a la aviónica y al modelo de vuelo de cada juego, por eso hemos elegido tres bien distintos que creemos abarcan los tres grandes campos de la simulación. Es verdad que la aviación comercial no la incluimos, pero es que en este caso el concepto HOTAS deja de tener valor, ya que no existe la tensión del combate y por tanto el teclado del ordenador es perfectamente válido como controlador, aunque un joystick es siempre necesario.

ASTER F-16 FCLS y TQS

tiene un aspecto mucho más profesional que el joystick. No en vano, está copiado del mando de un F-16 auténtico. Dispone de dos pulsadores de tres posiciones para el pulgar, un interruptor de cuatro posiciones para el dedo anular y dos diales giratorios –en el avión real controlan el alcance y ángulo de apertura del radar–, además de un pequeño trackball en la parte inferior con el que podemos hacer las veces de ratón para vistas de cabina virtual o para manejar cursores de designación de blancos en los MFD's –como en la realidad–.

El TQS es firme y progresivo al acelerar y posee una característica muy apreciada por los pilotos de aviones de reacción, y es que tiene un pequeño escalón en el punto en el que entra el postquemador a funcionar, que nos avisa –por el tacto– del sitio justo en el que estaremos al máximo de potencia militar justo antes de empezar a quemar combustible como unos posesos.

Sólido y con una base pesada y amplia, el TQS transmite una sensación de calidad de fabricación superior a la del FCLS, aunque no muy alejada.

Programación y Software

Los mandos programables de Thrustmaster son el colmo de la programabilidad. No sólo se pueden reproducir pulsaciones múltiples del teclado –combinaciones de teclas tipo Control o ALT–, sino que se pueden definir auténticos macros con un sólo golpe de botón e incluso hacer que un pulsador escriba cosas diferentes en función de que pulsemos al mismo tiempo otro distinto del joystick.

Las configuraciones de botones que creemos, pueden ser almacenadas en nuestro disco duro y transferidas al joystick en segundos siempre que queramos. Esto nos permite que una vez que hayamos creado una programación no tengamos que volver a hacerlo jamás, y además podremos pasársela a nuestros amigos. También si somos muy perezosos podemos ir a la web de Thrustmaster (www.thrustmaster.com) y descargarnos los archivos que más nos convengan de su base de datos, que contiene cientos de configuraciones para los simuladores más famosos de los últimos años.

La programabilidad del FCLS o del TQS –indistintamente– es virtualmente infinita, y ese es uno de sus mayores inconvenientes.

El software que acompaña a los dos mandos es muy potente, pero extraordinariamente complejo de manejar. Baste decir que el manual de manejo que lo acompaña tiene más de 100 páginas en las cuales aprenderemos prácticamente un lenguaje de programación nuevo.

Por si fuera poco, el software de programación tiene un interface basado en DOS. Parece mentira que a las puertas de Windows 2000 y con más de 6 años de Windows a nuestras espaldas, todavía haya empresas que utilizan el DOS como sistema operativo para sus desarrollos.

En contrapartida, diremos que la compatibilidad de este software con nuestro sistema Windows es absoluta, que se instala y configura en cuestión de segundos, y que además viene acompañado de unas pequeñas utilidades para calibrar, testar y mapear el teclado –si hiciera falta– tremendamente útiles a pesar de su complejidad.

Afortunadamente para Thrustmaster, sus productos son tan populares que varios programadores de shareware han desarrollado unas aplicaciones basadas en Windows 95/98 para la programación gráfica de toda la gama de productos de esta compañía –incluidos los dos que examinamos en este artículo–.

El mejor –en nuestra opinión– es un software llamado FOX 2 que podréis encontrar junto con otros más en la web de Thrustmaster. Casi todos son gratuitos.



Thrustmaster no se ha andado con chiquitas y ha reproducido los mandos reales de un F-16 a escala exacta con todos sus botones en el lugar adecuado

Valoración final

Pensamos que el conjunto de acelerador y joystick programables F-16 FCLS y TQS de Thrustmaster son los mejores elementos de este tipo, de los que componen este artículo.

Sólidos, programables hasta el infinito, virtualmente irrompibles y con un aspecto de "ferocidad" brutal que hace que quien los empuña se sienta instantáneamente transportado a la cabina de un F-16 de verdad. Los mandos de Thrustmaster siguen estando a la cabeza de sus competidores, aunque ya no por mucha diferencia.

La lástima es que la complejidad de su software, su elevadísimo precio y la pobre calidad de los plásticos del joystick emborronan un poco la excelente calidad y eficiencia de un producto que con un poco más de cuidado al fabricarlo podría ser literalmente perfecto.

CH F16 FIGHT

Casi todos los aficionados a los simuladores de combate reconocerán los productos de CH como unos de los más comunes en este mundillo. El F16 Fighterstick es uno de los productos más populares de esta casa. Estos periféricos fueron de los primeros joysticks diseñados específicamente para el control de simuladores de vuelo, y desde entonces la compañía ha mantenido una trayectoria de productos de primera calidad, enfocados siempre al manejo de simuladores de vuelo. Además, CH fueron los primeros en tener en el mercado joysticks programables, es decir con software propio de ajuste para cada simulador.

Aspecto externo

Su aspecto externo es bastante convincente, tanto en tamaño como en diseño. En el mando este aspecto resulta exactamente igual a anteriores modelos de CH, recuerdan a los mandos de un F 16, pero no son una réplica exacta. Su aspecto es bastante parecido al F 16 FCLS de Thrustmaster, pero hay claras diferencias. En cambio, el mando de gases no se asemeja a ninguno de la realidad, aunque su aspecto es también aceptable.

Programabilidad y Software

El F16 Fighterstick es programable usando un programa sencillo e intuitivo en modo DOS, pero que no es ejecutable desde un entorno Windows (de nuevo los fabricantes se olvidan de que ya nadie trabaja con entorno DOS). Además el programa no usa gráficos de guía, y sólo nombra los botones (y sus diferentes posiciones) con números consecutivos, con lo cual al final se hace un poco engorroso recordar en qué paso de la programación estamos. Al menos, al igual que los Thrustmaster, se pueden crear macros con cada botón, de tal manera que con un solo toque en un botón podamos tener una cadena de pulsaciones como respuesta. De todas maneras, las posibilidades de macros siguen siendo mucho mayores en los periféricos de Thrustmaster que en los mandos de CH Products.

Fisonomía y Materiales

El tamaño de ambos periféricos es bastante bueno, muy realista y se necesita una buena mano para poder empuñarlos. Básicamente, la configuración del mando es una seta de ocho posiciones, tres botones (torrecillas) de cuatro posiciones, cuatro botones simples de disparo, y una rueda que hace las veces de "throttle". La disposición de los botones es correcta, y su tacto y respuesta son magníficos aunque el botón de disparo del pulgar queda demasiado arriba, con lo cual su acceso se hace difícil, aún teniendo una mano grande.

El material de fabricación es plástico y su aspecto no es de robustez, sin embargo ambas piezas son bastante resistentes. El tacto de este joystick es excelente, aunque la dureza de los muelles nos parece escasa. Esta claro que a menor dureza en los muelles menor esfuerzo para manejarlo, pero se incurre con facilidad en un error muy común que es el sobremanejo del avión, es decir, los movimientos bruscos que hacen que se pierda el control. Al menos su



ERSTICK PRO THROTTLE

base es robusta y pesada lo que otorga más estabilidad y mayor durabilida al producto, y por lo tanto permite movimientos fuertes y rápidos.
Un detalle importante es que el acelerador tiene una movilidad totalmente distinta a los demás comercializados. Es decir, mientras casi todos los aceleradores se desplazan de atrás a adelante en un movimiento de giro (es decir, tienen un eje de rotación con un radio de giro amplio), el Pro Throttle realiza el movimiento por desplazamiento; se mantiene en el mismo plano y lo que hacemos es deslizarlo hacia adelante o hacia atrás. Es una curiosa manera de reflejar el movimiento de un acelerador, puesto que en la realidad no son así y tal vez al principio sea difícil hacerse con su tacto. De todas formas una vez acostumbrados no hay grandes diferencias. Tal vez la ergonomía de este acelerador no sea su punto fuerte, ya que no tiene formas para adaptarse a la mano, con lo cual requiere cierta habilidad en su manejo. Su dotación de pulsadores es buena con cuatro torres de cuatro posiciones, y cuatro botones simples.

Estos periféricos fueron de los primeros joysticks diseñados específicamente para el control de simuladores de vuelo

El concepto HOTAS

A la vuelta de la guerra de Vietnam las diferentes fuerzas aéreas involucradas habían aprendido una lección muy importante. En los modernos jets de combate equipados con radar y aviónicas cada vez más sofisticadas, la carga de trabajo del piloto en situaciones de combate se había multiplicado por cinco con respecto a los aviones de combate de la Segunda Guerra Mundial o de la guerra de Corea.
En efecto, manejar aperturas de radar, selección de diferentes modos de armas o calibrar ajustes de sistemas de contramedidas representa un esfuerzo adicional para los pilotos, en el cual tienen que apartar la vista del enemigo y concentrarse en el tablero del avión, y como dice la máxima de los pilotos de combate "quien pierde de vista al enemigo... pierde el combate."
Para solventar este problema creciente los fabricantes de aviones de combate acuñaron un término con el que todos nos hemos familiarizado y que se ha convertido en una función tan indispensable en los aviones de combate modernos como puedan serlo las características "stealth", las aviónicas digitales o los misiles "dispara y olvida". Este término es HOTAS (Hands on Throttle and Stick) y significa "Las Manos sobre la Palanca y el Acelerador".
Un avión HOTAS es aquel que dispone de varios botones y pulsadores en el joystick y el mando de gases, de manera que el piloto puede acceder a diferentes funciones de los sistemas de armas o defensivos del aparato sin necesidad de apartar las manos de los mandos ni de quitar la vista del exterior del avión.
Viene a ser como los mandos integrados de la radio y el teléfono en el volante del coche, pero a lo bestia.
Los primeros conceptos HOTAS se vieron en el F-15 A para pasar a ser fuertemente integrados en el F-16 (quizás el más eficiente) y en sus contrapartidas rusas, los Mig-29 y Su-27, y en los modelos F-15 E y F/A-18 llegaron a alcanzar extremos de paranoia. Para poder operar todas las posibilidades que el mando HOTAS del F-18 pone al alcance del piloto hay que ser un virtuoso de la flauta, poco más o menos.
Se ha comprobado que en muchos aviones (sobre todo en el F-16) hay algunos modos de combate menores residentes en el HOTAS que el piloto nunca ejecuta, porque no se acuerda de dónde están.
Actualmente el concepto HOTAS, absolutamente indispensable y cada vez más complejo en los aviones de los años setenta y ochenta, se ha suavizado hasta hacerse más coherente, descansando muchas de sus funciones no en los dedos del piloto sino en los ordenadores, más inteligentes y guiados por voz, del avión como es el caso del F-22 Raptor o el Su-35.

La operación de un Simulador de combate aéreo no es muy diferente dados los grados de realismo que se alcanzan, y todos los aficionados a este tipo de programas saben lo que significa tener que soltar los mandos en un momento determinado del juego para pulsar diferentes conjuntos de teclas que activan alguna función específica y que le obligan durante unos segundos a mirar el teclado y soltar los mandos, dejándole en una posición difícil frente al enemigo

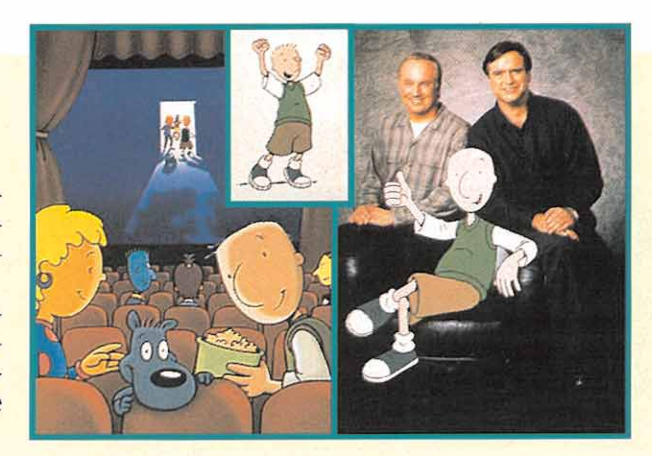
Con esta idea en mente, muchos fabricantes de joysticks del mercado han lanzado algunos productos que reproducen (con más o menos fidelidad) los conjuntos HOTAS presentes en los aviones modernos, y que permiten además programar los diferentes botones y torretas de los joysticks y aceleradores, para emular diferentes pulsaciones del teclado. De este modo podemos programar sus funciones lo más adecuadamente posible al programa que estemos jugando y a nuestras preferencias.

Valoración final

Son los clásicos de esta comparativa. Llevan una buena mano de años en el mercado y para algunos veteranos han constituido su primer buen joystick. Nadie duda de su calidad, excelente, y su gran versatilidad pero no se han renovado mucho con el tiempo y, finalmente, se han visto sobrepasados por otros modelos. Tal vez unos de los puntos que más nos disguste sea su poco estudiada fisonomía que obliga a veces a esforzadas torsiones de los dedos. Tal vez con el paso de los años la ergonomía debería haber sido mejorada.
El mes que viene continuamos con la comparativa y finalmente sacaremos una conclusión. Que la fuerza os acompañe.

SHARKY & MAD MAX

Doug. Su Primera Película



ADOLESCENTE EN APUROS

Doug es un adolescente en apuros –hasta aquí nada raro: todos los adolescentes del mundo están en apuros, si no, no serían adolescentes–. Lo que diferencia a Doug del resto de los adolescentes es que protagoniza una serie de televisión, un puñado de libros y ahora también un largometraje titulado «Doug. Su Primera Película».

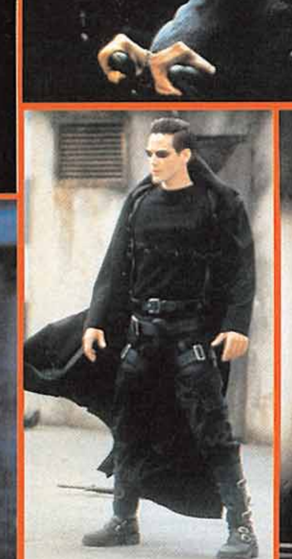
Nacido de la imaginación de Jim Jinkins, Doug es un chaval de doce años que en la peli está en apuros no sólo porque su gran amor, la chica Patti Mayonesa, le ríe las gracias a Guy Graham, un chico de un curso más alto, sino también porque ha descubierto, junto a su amigo Skeeter, que el monstruo del lago Lucky Duck existe y que, además, la vida de éste corre peligro porque el agua está contaminada debido a las malas artes de Bill Bluff, un industrial sin escrúpulos.

The Matrix

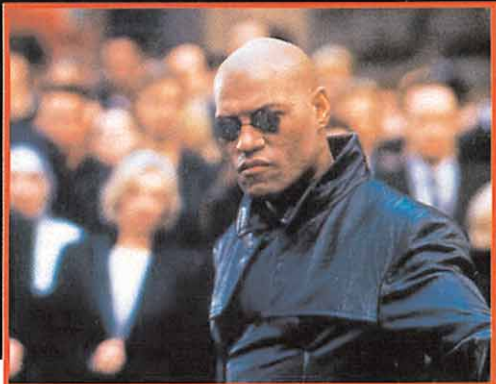
LOS EFECTOS ESPECIALES SON EL ARGUMENTO

En «The Matrix» los efectos especiales constituyen el núcleo argumental de la película. Cierto es que en este largometraje dirigido por los hermanos Larry y Andy Wachowski hay una historia imaginativa con buenos y malos, preguntas inquietantes –¿qué ocurriría si un buen día descubriéramos que toda nuestra realidad no es nada más que una creación de una inteligencia artificial, una especie de inmenso videojuego?–, un puñado de actores con caché –Keanu Reeves y Laurence Fishburne al frente–, acción de principio al fin..., pero por encima de todo, «The Matrix» es una joya de la ingeniería visual.

Peleas increíbles de esas que sólo parecen posibles en la pantalla del ordenador con un joystick en la mano, personajes y estética únicamente vistos en el mundo del cómic, kung fu y artes marciales que dejan en pañales las producciones "made in Hong Kong", efectos visuales que acaban de una vez por todas con las leyes de la física... al servicio de una acción trepidante en una sociedad donde no es que dios haya muerto, que dijo Nietzsche, es que ha sido sustituido por el ordenador.









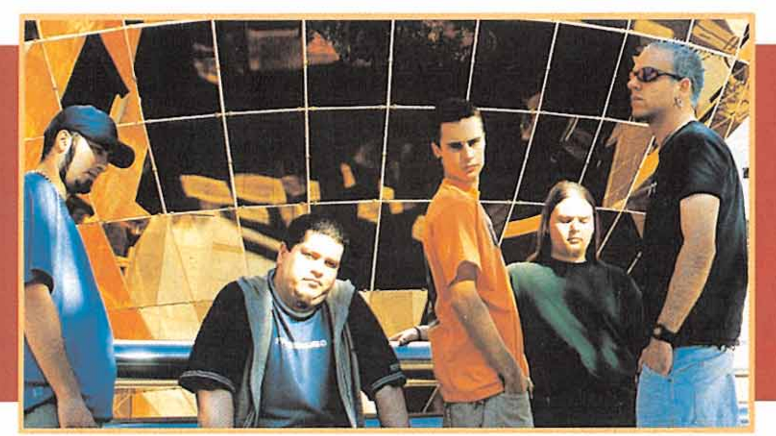


Virus

SUSTOS Y SUSPENSE A RAUDALES

Dirigida por John Bruno –ganador de un Oscar por los efectos especiales de «Abyss», tema en el que está especializado–, «Virus» nos mete de lleno en una apasionante historia de suspense, sustos a mansalva y bichos raros, que harán que el espectador salte de la silla en bastantes ocasiones, y en la que unos aliens tratan de extirpar uno de los mayores virus del universo: el hombre. «Virus», además, viene protagonizada por tres grandes monstruos del celuloide, como son Jamie Lee Curtis –«Halloween», «Un Pez Llamado Wanda», «Mentiras Arriesgadas» y un largo etcétera–, Donald Sutherland –un actor de extraordinario talento y grandes dosis interpretativas que ha demostrado en muy diversas ocasiones– y William Baldwin –con filmes en su haber de la talla de «Nacido el 4 Julio», «Asuntos Internos» o «Acosada»–. «Virus» es para aquellos que no sufran del corazón y gusten de las historias de extraterrestres.





Not for us

METAL Y PROGRAMACIONES

En Not For Us se juntan sin chirriar los sonidos metálicos y las programaciones, conviven con naturalidad los instrumentos básicos de cualquier grupo de rock que se precie y los chips de los ordenadores. Rara avis en nuestro país, este quinteto madrileño (Christian, Javi, Joaquin, Jorge, Bigsimon) para quien no son incompatibles los samplers y los sonidos pregrabados con la potencia de un bajo o una batería y la distorsión de la guitarra. «Métodos en Déjà-vu» se titula su primer álbum, aunque en su carrera tocando por los garitos de la capital han dejado alguna maqueta y, sobre todo, un directo contundente.



Undrop

POP OCCIDENTAL, FILOSOFÍA ORIENTAL

El pop occidental y filosofía oriental se dan la mano en el segundo disco de Undrop, «Boomerang». El trío de los hermanos suecos Tomas y Steffan Rundquist y el español Antonio Crespo, que se dio a conocer gracias a una publicidad televisiva de refrescos y que ha cambiado su sello independiente del primer álbum por una multinacional, ha parido una docena de típicas canciones pop y melodías bonitas, adornando unas letras impregnadas de la filosofía oriental que ha llevado por el buen camino a sus autores después de una adolescencia errante. Paz interior, búsqueda de uno mismo, sonido suave y digerible, sin distorsiones. Undrop, o cómo convivir en armonía con Krisna y montar un grupo pop.



DDT

RISAS, PUNK Y FIESTA

Risas, punk y fiesta. Diversión aprovechando la propia estulticia y la ajena. En el mundo de DDT los rockeros viajan en limusina, las niñas toman lo que no deben en las fiestas, las novias se van a comprar tabaco y no vuelven, en los bares dan el palo cuando te cobran las consumiciones, los músicos famosos no quieren hacer coros en su disco. Los estribillos son tan pegadizos que te pueden acompañar en la ducha o viendo en la tele la serie de los gnomos, y «Fumígate», el álbum de debú de este trío madrileño, recoge con honores la esencia del punk-pijo que en su día practicara Los Nikis. Risas, punk y fiesta aseguradas con joyas como «Punkie Millonario», «Tere se ha Intoxicado» o «Ella se Fue a por Tabaco».

Puravida

DONDE EL CORAZÓN ME LLEVE

Los componentes de Héroes del Silencio siguen rompiendo los lazos umbilicales que les unían con esta tan famosa formación y recorren caminos independientes –primero Enrique Bumburi, cantante del grupo, y después Joaquín Cardiel, bajo del grupo–.
El más reciente ha sido su batería Pedro Andreu; ahora dándole a la voz y a la guitarra en Puravida. Primero se supo del proyecto gracias a actuaciones en pequeños locales y ahora se ha materializado en un álbum, «Donde el Corazón me Lleve», donde el rock se manifiesta de manera clásica y sin complicaciones, donde las letras se fijan en sentimientos nada aparatosos, donde "lo urbano" brilla por su ausencia. Sólo nos queda por ver si el componente que queda de ese carismático grupo se atreverá en solitario.



< BYTE > Connection

Videojuegos para la eternidad

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeunte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...



Mientras la mitad de los televisores del planeta bombardean con la noticia del secuestro del ordenador portátil del jefe de Microsoft, en el "WOW-WOW-WOW-NET-21" –un pequeño pero dinámico canal-indie en la red formado por un grupo de jóvenes videoadictos pertenecientes a la "Asociación Kamikaze"– se emiten ininterrumpidamente intros y animaciones de los últimos videojuegos, aderezadas por la música más fuerte y agresiva del momento. "SI CREES QUE LOS VIDEOJUEGOS ON LINE SON COSA DE NIÑOS ES QUE NO TIENES LOS "MEGAS" EN TU SITIO. WOW-WOW-WOW-NET-21. NUNCA HAS VISTO NADA IGUAL. ¡LA HERENCIA DE NEO-TOKYO AL PODER! LLÁMANOS, JUEGA CON NOSOTROS... Y TE CAERÁS DEL SILLÓN. TEL. 957-591303. PRECIOS ESPECIALES PARA EJECUTIVOS Y EMPRESAS. WOW-WOW-WOW-NET-21. MANÍA PURA. WOW-WOW-WOW-NET-21. ¡COGE EL FUTURO Y JUEGA!"

– ¡Oye "Snake"! ¿Has escuchado eso que dicen las noticias de la tele'? Por lo visto en la ruda de prensa de la asamblea anual de la Corporación "MS", han sustraído un ordenador portátil lleno de datos e imágenes del nuevo proyecto secreto de la multinacional.

– Lo siento, pero la verdad es que no he estado demasiado atento al canal de noticias –dije mientras mis retinas fotografiaban las últimas novedades en videojuegos que aparecían en el monitor de la consola del mueble-bar–. A mí las noticias de la "caja-tonta" me traen todas sin cuidado –continué–. Estoy harto de "bustos parlantes" trajeados y con corbata que sólo cuentan las historias que les interesa. No sé si se darán cuenta, pero ya aburren hasta a las ovejas...

– ¡No fastidies "Snake"! –gritó mi amigo J.F. Xerox estrellando una botella de cerveza negra inglesa contra la moqueta del apartamento. ¡No estamos hablando de historias ni de tonterías! Eso es una noticia muy importante; el robo de datos secretos a una de las primeras empresas del sector informático y de las telecomunicaciones-tecnológicas y esto sería un verdadero caos que arrasaría hasta a...

– Venga J.F.! ¿No te creerás todo eso que están diciendo? –le interrumpí saltando de mi asiento–. Ni han robado un portátil, ni va a haber caos-tecnológico..., ni nada de nada. ¡Es puro marketing! ¿No te das cuenta chico?

Xerox me miró con los ojos enrojecidos de rabia –al parecer incrédulo por lo que yo estaba respondiendo–, se levantó con rumbo imparable al frigorífico y regresó con una botella de cerveza negra que destapó con los dientes y se enchufó en la boca como un bebé hambriento se enchufa su biberón de leche por la mañana.

– En serio "Xerox", no te mosquees –dije en tono calmado–. Esto es todo publicidad programada. ¡De veras, colega! Estoy seguro de que tras esa información hay un montón de asesores y publicistas –afirmé convencido–. ¿Recuerdas cuando el año pasado dijeron en las "Noticias de las 3" que una vaca había mordido a su amo mientras este instalaba en su ordenado un programa de gestión de leche pasteurizada? Era una mentira tan grande como un "Boeing 707". Fue el dueño de la vaquería quien se inventó "el cuento chino" para llamar la atención y así aumentar las ventas de su leche en tetra-brik que andaban en números rojos... –Xerox asintió con la cabeza echando otro trago. –¿Y hace unos meses cuando en las noticias saltó aquello de que un chaval en bicicleta atropelló a un transeúnte minutos después de haber jugado una partida a un conocido videojuego de coches? También era falso. Fue el transeúnte quien –al salir de un bar y tras haberse bebido la friolera de quince "cubatas" de ginebra– chocó contra el joven que circulaba bien y por su sitio. Y no hablemos de lo que liaron cuando los primeros "virus informáticos"; que si eran contagiosos para el ser humano y no sé cuántos, o lo del "diazepam" del videojuego "Metal Gear Solid". ¿Que querían que el programador hubiese puesto como "ítem" alternativo una cajita de "pastillas Juanola para la tos"? Desengáñate, querido amigo –proseguí–. Ni todas las cosas que se dicen por ahí son como son, ni las que son de otra manera se entienden como realmente son. Así que por eso comprenderás el por qué prefiero prestar más atención a otras cosas más autoflagelarse con las noticias bobas, necias o tontas, las estresantes, desagradables y videojuegos y disfrutamos de lo mejor de la tecnología del ocio. ¿O es que prefieres gastarte la mitad de la asignación o el sueldo mensual en terapias de grupo para "desintoxicación televisiva". Yo lo tengo claro...

–¿Oiga? ¿Es el wow-wow-wow-net-21? ¿Cuánto me costaría un año on line con vosotros recibiendo las ultimas novedades en videojuegos a la carta? ¿Tan barato? Bien. Me apuntan entonces durante cincuenta años ¿vale?

Rafael Rueda.

HARDWARE



www.centromail.es











[Windows 98, con licencia y manuales 16.500 ptas.] [Sistema operativo no incluido] **[Garantía 3 años en mano de obra]**

START

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 366 MHz	**99.900**
Intel® Celeron™ 400 MHz	**109.900**
Intel® Celeron™ 433 MHz	**114.900**
Intel® Celeron™ 466 MHz	**122.900**

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*

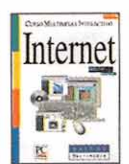














Windows 98

* Excepto en los modelos START y BASIC

BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido compatible Sound Blaster
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 400 MHz	**124.900**
Intel® Pentium® III 450 MHz	**144.900**
Intel® Pentium® III 500 MHz	**189.900**
Intel® Pentium® III 550 MHz	**239.900**

HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado mem. W95
Altavoces 90w Primax.

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 400 MHz	**141.900**
Intel® Pentium® III 450 MHz	**161.900**
Intel® Pentium® III 500 MHz	**205.900**
Intel® Pentium® III 550 MHz	**253.900**

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 400 MHz	**171.900**
Intel® Pentium® III 450 MHz	**192.900**
Intel® Pentium® III 500 MHz	**237.900**
Intel® Pentium® III 550 MHz	**286.900**

POWER DVD

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
T. gráfica ATI Rage Fury 32 Mb AGP TV Out
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
DVD-ROM 6X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 400 MHz	**202.900**
Intel® Pentium® III 450 MHz	**222.900**
Intel® Pentium® III 500 MHz	**268.900**
Intel® Pentium® III 550 MHz	**316.900**

AMPLIACIONES

SOFTWARE	
Windows 98	**16.500**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000
DISCOS DUROS	
Línea START/BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	2.500
4,3 a 8,4 U-DMA2	4.500
Línea POWER/POWER DVD	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	4.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	6.000
MEMORIA	
Línea START/BASIC	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	3.500
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	8.500
TARJETAS DE SONIDO	
Línea BASIC	
De T. sonido comp. SB a Sound Blaster 64 PCI	2.000
Línea START/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	10.000
Línea POWER/POWER DVD	
De Sound Blaster LIVE! Value a Sound Blaster LIVE!	16.000
MONITOR	
Linea START/BASIC	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
14" 0,28 BR NE a 15" LG-Goldstar 520si	7.000
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	27.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	21.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	53.000
TARJETAS GRÁFICAS	
Línea START/BASIC	
S3- Virge 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
S3- Virge 4Mb a ATI 3D Charger 8 Mb AGP	3.000
Línea HOME/POWER	
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix AGP	10.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Voodoo 3 2000	18.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a ATI Rage Fury 32 TV	23.000
TECLADO	
Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo



PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 31-08-99

pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL



www.centromail.es

Ven a conocernos

PLACAS BASE



Intel Bimini 440ZX	19.490
Intel Muai/Murcia 440EX	24.990
Intel Seattle/Sevilla BX 2	23.990
Aopen AX59 Pro Socket 7	14.490
Asus P2BF	26.990
Chaintech 6BTM (i440-BX)	19.990

MEMORIAS

8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	4.590
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	5.990
64 Mb SDRAM 100 MHz	9.490
128 Mb SDRAM 100 MHz	17.990

DISCOS DUROS

4.3 Gb. IDE U-DMA2	18.490
6.4 Gb. IDE U-DMA2	20.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	22.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	32.990
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	21.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	23.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	27.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	29.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	33.990

MONITORES



15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	28.990
17" 760si LG-Goldstar (Dig.)	55.990
15" SM 510s Samsung	29.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	56.990
15" CPD-110ES Sony	49.990
17" 200 Est Sony	81.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	82.990

TARJETAS GRÁFICAS

S3-Virge-DX 4 Mb	3.890
M. G. Phoenix 16 Mb AGP	16.990
3Dfx Voodoo³ 2000	24.900
3Dfx Voodoo³ 3000 AGP	34.900
3D Blaster Savage 4	22.990
3D Blaster TNT2 Ultra	39.990
Xentor TNT2	24.990
Xentor 32 TNT2 Ultra	44.990
Ati Rage Fury 32 AGP	29.990
Maxi Voodoo² P. Pack	24.990

SONIDO



Sound Blaster 64 PCI (OEM)	3.990
Sound Blaster 128 PCI	10.990
S.B. Live! Value PCI (OEM)	13.990
Sound Blaster Live!	29.990
Maxi Studio Isis	58.990
Primax 90w. Mediastorm	2.500
Primax 120w.	4.990
Primax 240w.	6.990
Primax 300w.	8.990
Primax Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN



Creative 2x2x24 IDE	38.990
Creative 4x2x24 IDE	44.990
Best Buy 2x2x24 IDE	39.990
Philips 2x2x6 IDE int.	44.990
Traxdata 2x2x24 IDE PLUS	33.990
LG-Goldstar 4x2x24 IDE	49.990
HP 8100i IDE	51.990
HP 8210i IDE	60.990
CD-R Bulk 74´	195
CD-R Bulk 80´	330

CD ROM / DVD ROM



CD ROM

40x IDE (OEM)	7.490
40x IDE LG Goldstar	7.990
40x IDE Philips (OEM)	10.490

DVD ROM

Creative Encore Dxr3 5x	41.490
Kit Best Buy 4x24	39.990
Kit Venture 4x24+Space Jam	39.990
Kit DVD + Mando a distancia	37.990

ESCANERS



Primax C. 600p (9600)	7.990
Primax C. 1200p (19200)	9.990
Primax C. Direct (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax One Touch 5300	14.990
Primax One Touch 7600	19.990
Primax Profi	29.900
Best Buy 12000 D + Diapo.	22.990

VIDEO / TV



Easy TV	13.990
Miromedia PCTV	14.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
TV Phone 98 (Avermedia)	18.990
Video Highway Xtreme	18.990
Kit Videoc. V200 Best Buy	19.990

MODEMS



Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Supra 56i PRO (PCI)	8.990
Supra 56e PRO	14.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	14.990
US-Robotics 56k Faxmodem	16.990
US-Robotics 33.6e Flash	20.990

IMPRESORAS



Epson Stylus 440 Color	22.990
Epson Stylus 640 Color	28.490
Epson Stylus Photo 700	33.990
Epson Stylus 740 Color	42.490
Epson Stylus Photo 750	49.990
HP Deskjet 610C	17.990
HP Deskjet 695C	27.490
Lexmark 1100	10.990

Por la compra de una de estas impresoras, **GRATIS** la Enciclopedia Multimedia SALVAT ´98

CONTROL PADS

Genius Gamepad G-07 Maxfire	2.495
Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Guillemot T-Leader 3D	4.250
Interact PC Powerpad Pro	3.490
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Gravis Blackhawk Digital	8.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman	3.490
Primax Firestorm Ultrastriker	4.990
Primax Mediastorm Ultrastriker Max	4.490
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster Fragmaster	9.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES



Guillemot Race Leader Force F.	16.990
Interact V3 Racing Wheel	10.990
Interact V4 FX Racing Wheel	19.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula	14.990
Logitech Wingman Formula Force	28.990
Thrustmaster Force GT	29.990
Thrustmaster Formula Charger	9.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: AVENTURAS A CABALLO



CRÓNICA DE LA HISTORIA



CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI



DIV2+"CÓMO PROGRAMAR TUS JUEGOS"



EL CUERPO HUMANO 2.0



ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99



ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99



ESPAÑA EN CD-ROM



LEGO LOCO



MULTIPACK: BIBLIOTECA CONSULTA PLANETA



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM ED. PYME



PHOTO ARTIST



TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER.



TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO



TELETUBBIES



TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO



WEB ARTIST



JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es



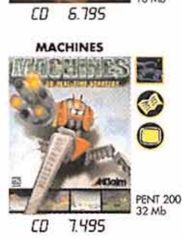
























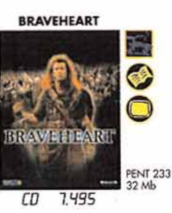
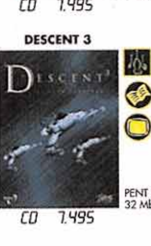




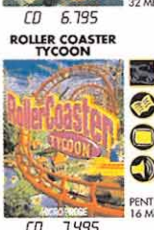


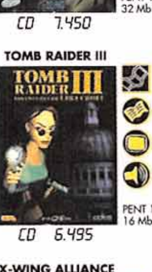






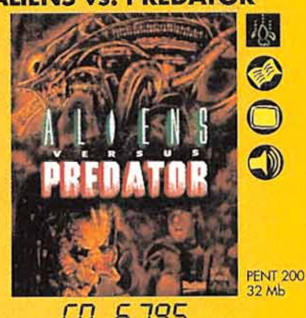



Juego	Requisitos	Precio
ALPHA CENTAURI	PENT 133 16 Mb	CD 6.795
AMERZONE	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
APACHE-HAVOC	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
ARMY MEN II	PENT 90 16 Mb	CD 7.495
BALDUR'S GATE	PENT 166 16 Mb	CD 7.495
BRAVEHEART	PENT 233 32 Mb	CD 7.495
CIVILIZATION II: CALL TO POWER	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
COMMAND & CONQUER ULTIMATUM	PENT 90 8 Mb	CD 6.795
COMMANDOS: EDICIÓN ESPECIAL	PENT 166 32 Mb	CD 8.495
COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER	PENT 166 32 Mb	CD 3.995
CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA	PENT 200 32 Mb	CD 7.450
DESCENT 3	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
DISCWORLD NOIR		CD CONS.
DUNGEON KEEPER 2	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
EXPENDABLE	PENT 200 32 Mb	CD 5.795
FALCON 4.0	PENT 166 32 Mb	CD 8.495
FLEET COMMAND	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
GET MEDIEVAL	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
HALF-LIFE	PENT 133 24 Mb	CD 6.795
HELL-COPTER	PENT 166 16 Mb	CD 6.795
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
HIDDEN AND DANGEROUS	PENT 233 32 Mb	CD 7.495
KINGPIN		CD 7.495
KING'S QUEST VIII: MÁSCARA DE ETERNIDAD	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
LANDS OF LORE III	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
MACHINES	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
MECHWARRIOR III	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	PENT 90 16 Mb	CD 7.495
PRO PILOT '99	PENT 133 32 Mb	CD 6.795
RAGE OF MAGES	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
RAINBOW SIX	PENT 200 16 Mb	CD 7.495
REQUIEM AVENGING ANGEL	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
RESIDENT EVIL 2	PENT 166 32 Mb	CD 6.495
ROLAND GARROS '99	PENT 200 16 Mb	CD 2.995
ROLLER COASTER TYCOON	PENT 90 16 Mb	CD 7.495
SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS	PENT 166 32 Mb	CD 7.450
SCOTLAND YARD	PENT 166 32 Mb	CD 7.450
SILVER	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
SIM CITY 3000	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
STARCRAFT EDICIÓN LIMITADA	PENT 120 32 Mb	CD 7.450
STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET		CD 3.995
STARSIEGE UNIVERSE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
STREET WARS	PENT 166 16 Mb	CD 6.795
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	PENT 166 32 Mb	CD 5.795
TOCA TOURING CARS CHAMPIONSHIP 2	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
TOMB RAIDER III	PENT 166 16 Mb	CD 6.495
TOTAL ANNHILATION 2: KINGDOMS	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
UPRISING 2: LEAD AND DESTROY	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
V-RALLY	PENT 166 16 Mb	CD 4.895
WARCRAFT II EDICIÓN LIMITADA	486 DX/33 8 Mb	CD 4.975
X-WING ALLIANCE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795

RECOMENDADOS

ALIENS vs. PREDATOR



PENT 200 32 Mb

CD 6.795

Elige entre 3 especies con diferentes armas, capacidades físicas y objetivos. Más de 50 niveles diferentes y 12 multijugador. Entornos deformables. Combates contra enemigos con inteligencia artificial.

OUTCAST



PENT 233 32 Mb

CD 7.495

Eres Cutter Slade, de los servicios especiales de la marina. Tu misión es encontrar y reparar la sonda para tapar un agujero negro. 6 inmensos mundos. Gran variedad de armas. Total libertad de movimientos.

STAR WARS: EPISODIO 1-RACER



PENT 166 32 Mb

CD 6.795

Adopta el papel de Anakin Skywalker y compite en una carrera de cuádrigas a más de 800 Km/h. 21 circuitos a lo largo de 7 fascinantes mundos en los cuales tendrás que utilizar tus mejores armas. 23 personajes de la película.




MANUAL ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

MANUAL INGLES

PANTALLA INGLES

VOCES INGLES

CENTRO MAIL

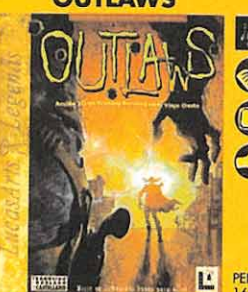
www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

RECOMENDADOS

LUCASARTS LEGENDS: OUTLAWS

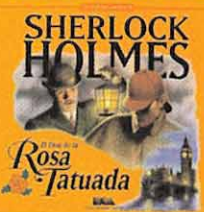


PENT 60
16 Mb

CD 2.990

Una perversa trama de corrupción y codicia. Estarás bien acompañado con tu Colt 45 de seis balas, tu rifle del 44, tu escopeta del calibre 10 y tu vieja recortada del calibre 12.

SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA



486 DX2/66
8 Mb

CD 2.990

Asume el papel de este famoso detective y detén al responsable de unas terribles muertes llevadas a cabo en la Inglaterra victoriana. Fascinantes escenarios renderizados en 3 dimensiones.

TOMB RAIDER II

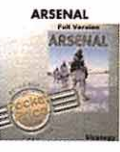


PENT 90
16 Mb

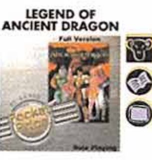
CD 3.495

Fantástica iluminación de llamas, destellos de pistolas, control de luces en habitaciones y puestas de sol en tiempo real. Movimientos adicionales a la gran agilidad de Lara. Nuevos y malvados enemigos. 6 niveles completamente nuevos.















Título	Formato	Precio	Requisitos
10 PIN BOWLING FEVER	CD	750	PENT 90, 16 Mb
ARSENAL	CD	750	486 DX4/100, 8 Mb
ATLANTIS	CD	2.995	PENT 90, 8 Mb
BETRAYAL IN ANTARA	CD	2.495	486 DX2/66, 16 Mb
BIRTHRIGHT	CD	2.495	486 DX4/100, 8 Mb
BLADE RUNNER	CD	2.995	PENT 90, 16 Mb
BROKEN SWORD II	CD	2.990	486 DX2/66, 16 Mb
CRAZY DRAKE	CD	750	PENT 90, 12 Mb
CREATURE SHOCK	CD	495	486 SX/25, 4 Mb
DARK EARTH	CD	2.995	PENT 75, 8 Mb
DIONAKRA	CD	750	PENT 166, 20 Mb
DUNE	CD	495	386 SX/25, 4 Mb
F/A-18E CARRIER S.F.	CD	2.995	PENT 166, 24 Mb
F1 GRAND PRIX 2	CD	2.995	486 DX2/66, 16 Mb
FLIGHT SIMULATOR CLASSIC	CD	3.990	486 DX2/66, 8 Mb
FOOTBALL MASTERS	CD	750	486 DX/33, 4 Mb
FORTUNE COOKIE	CD	750	PENT 75, 8 Mb
GLOBAL DEFENDER	CD	750	PENT 133, 16 Mb
GOAL	CD	495	386 SX/25, 4 Mb
GRANDPRIX RACING	CD	750	PENT 166, 16 Mb
HOPKINS FBI	CD	2.995	PENT 133, 16 Mb
HUGO: RIO SALVAJE	CD	4.995	PENT 75, 16 Mb
INCUBATION	CD	2.995	PENT 90, 16 Mb
JOHNNY HERBERT'S G.P.	CD	2.995	PENT 120, 16 Mb
JUGGERNAUT CORPS	CD	750	PENT 90, 16 Mb
KART RACE	CD	750	PENT 60, 16 Mb
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	CD	2.995	486, 8 Mb
LEGEND OF ANCIENT DRAGON	CD	750	PENT 60, 16 Mb
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	CD	2.990	486 DX2/66, 8 Mb
LURE OF THE TEMPRESS	CD	495	386 SX/25, 4 Mb
MAGIC DREAM	CD	750	PENT 90, 16 Mb
MANIC KARTS	CD	495	486 DX2/66, 8 Mb
MISSION CHAMELEON	CD	750	PENT 60, 16 Mb
MY FRIEND KOO	CD	750	PENT 60, 16 Mb
PACK COMPILATION DOOM/QUAKE	CD	2.995	PENT 60, 8 Mb
PANZER 44	CD	1.990	PENT 133, 16 Mb
PHANTASMAGORIA II	CD	2.995	PENT 75, 12 Mb
RAYMAN	CD	3.495	486 DX/33, 4 Mb
REDLINE RACER	CD	4.995	PENT 133, 16 Mb
SEARCH AND RESCUE	CD	750	PENT 90, 16 Mb
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	CD	2.995	PENT 90, 16 Mb
SPEED HASTE	CD	750	486 DX2/66, 4 Mb
SPORTS SUPERBIKE	CD	750	PENT 133, 16 Mb
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II	CD	2.990	486 DX/50, 8 Mb
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR	CD	3.990	PENT 90, 8 Mb
SUPER KID	CD	750	PENT 60, 16 Mb
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	CD	1.995	486 DX/33, 4 Mb
THE 7th GUEST	CD	495	386, 4 Mb
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	CD	3.495	PENT 60, 8 Mb
VANGUARD ACE	CD	750	PENT 60, 16 Mb
VERSALLES	CD	2.995	PENT 90, 16 Mb
WINGSTAR	CD	750	486 DX/33, 4 Mb
XENOCRACY	CD	3.995	PENT 133, 16 Mb
ZORK GRAND INQUISITOR	CD	2.995	PENT 90, 16 Mb

pedidos por teléfono:

902 17 18 19


AVENTURA GRÁFICA

DEPORTE


LUCHA

JUEGOS DE MESA


PACKS


PLATAFORMAS

ROL




ARCADE



SIMULADORES

VIDEO AVENTURA


ESTRATEGIA

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

MCW

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-08-99

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P. ______
Provincia: ______ Tf.: ( )
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-MAIL ______

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

La críticas a los videojuegos violentos siempre han tenido detractores y defensores, pero nuestro lector Ignacio Relaño Marín, de Madrid, no está para nada de acuerdo con las diferentes críticas que se están haciendo últimamente sobre la violencia en los videojuegos, y así es como lo expresa:

"Cada vez estoy más cansado de oír la misma estupidez, una y otra vez. Hablo de la eterna polémica de la violencia en los videojuegos. Y es que estoy seguro de que la gente vive en otro mundo bien distinto al nuestro, al que vivimos los aficionados de verdad. Y peor aún: no tienen ningún interés en asomarse a la realidad. En algunos medios se habla desde la más absoluta de las ignorancias. El problema, muy acusado en nuestro país, es la consideración social de que los videojuegos en general son vistos como un objeto destinado exclusivamente al sector infantil y adolescente. La realidad no es ésta, y numerosos medios de comunicación son los culpables de esta consideración.

Estos medios, algunos de gran alcance, aprovechan su enorme difusión para realizar una crítica siempre parcialmente enfocada. Es cierto que existen juegos de contenido violento, es algo innegable, pero la industria de los videojuegos abarca mucho más que disparos, sangre y destrucción. Claro, lo fácil es centrarse en aquello que pueda originar polémica y conmoción. No es tan fácil sin embargo, fijarse en los efectos positivos que los videojuegos generan. Siempre son la cabeza de turco.

Una de las acusaciones más graves que reciben los videojuegos es que pueden ser promotores de acciones criminales. En mi caso llevo jugando con programas informáticos casi desde que tengo uso de razón y por mi cabeza nunca se ha pasado la idea de agarrar una sierra mecánica y atacar a la primera persona que viera. De hecho, me considero uno de los chicos más pacíficos y tolerantes del mundo. Existen excepciones, pero en ningún caso es justo achacar al videojuego los motivantes de una acción delictiva o violenta. Esta industria (desarrolladores, aficionados, prensa, editores...) debería ser tratada con más consideración, ya que se trata de un mercado tan serio como el cine, o la moda. Supongo que en parte es algo que incomoda a las compañías jugueteras, y la causa por la que cada Navidad se originan polémicas que la televisión se encarga de engordar.

Los videojuegos son una magnífica excusa para reunir gente de todo tipo y procedencia, dejando a un lado diferencias. Contribuyen al desarrollo tecnológico, crean numerosos puestos de trabajo, permiten infinitas posibilidades de expresión artística y además divierten y emocionan a los que juegan con ellos.

Si pretenden tomarse medidas legislativas contra la violencia en los videojuegos creo que debería considerarse hacerlo también en el cine, la televisión, los cómics o la literatura..."

Evidentemente, coincidimos en que los videojuegos son una de las experiencias de entretenimiento interactivo más plenas que pueden vivirse. También, evidentemente, su calidad, género, público al que van dirigidos y violencia deberían evaluarse según el título, ya que de otro modo se cae irremediablemente en la injusta crítica de todo un sector muy diverso y que debería ser considerada como una vertiente cultural a tener muy en cuenta.

LOCOS RUMORES

La compañía LucasArts es –no se sabe cómo, aunque posiblemente tenga que ver la gran cantidad de seguidores que tiene como patrimonio– una de las que logra conseguir más revuelo a su alrededor entre rumores, desmentidos y anuncios, y por si esto fuera poco a veces nos sorprende con curiosas noticias.

En primer lugar por fin se confirmó el desarrollo de «Star Wars: Episode I. Obi-Wan», el proyecto de un arcade en 3D que parece haber adoptado el nombre extraoficial de «Dark Forces III» que nos pondrá en la piel del famoso personaje Obi Wan Kenobi, del que os iremos dando más datos en breve.

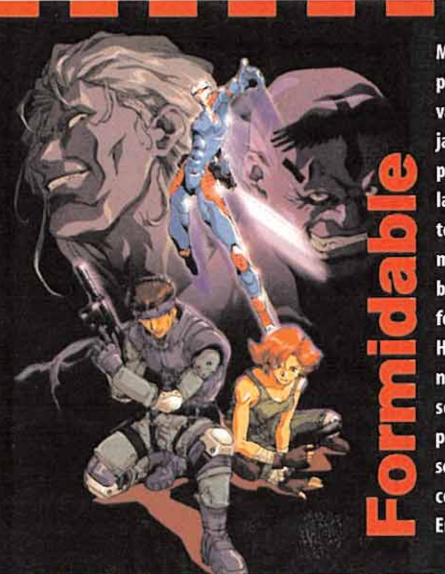
Otra de las curiosas noticias de LucasArts es la de la posibilidad de jugar con una nueva nave denominada Naboo Fighter en «Rogue Squadron».

Éstas son las direcciones donde podéis obtener el patch para pilotar el Naboo Fighter:

PC: http://www.lucasarts.com/products/rogue

N64: http://www.nintendo.com

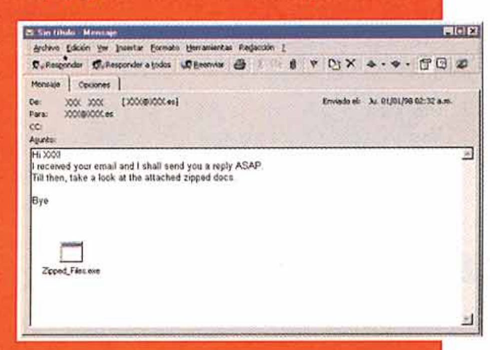
Formidable



Microsoft y Konami han anunciado un plan de compromiso con el que, de llevarse a cabo, ambas compañías trabajarían colaborando en el desarrollo y publicación de futuros proyectos para las plataformas PC, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast. Una noticia que muchos de los aficionados a PC deseaban oír algún día es la versión en este formato de «Metal Gear Solid», «Silent Hill» o «Castlevania», por poner algunos ejemplos, algo que dentro de poco será posible. Así mismo, parece muy probable que los usuarios de consola se vean beneficiados por este acuerdo con la acogida de las series «Age of Empires» o «Maddnes».

Lamentable

La continua aparición de nuevos Virus está creando una auténtica psicosis entre los usuarios del correo electrónico por las posibilidades de propagación. Recientemente, tras la aparición del virus Mellisa que tantos quebraderos de cabeza ha provocado, y después de las contiuas alarmas de virus falsos que no se sabe a qué intereses responden, hemos de preocuparnos de la aparición de un peligroso virus. Se trata del I-Worm.ZippedFiles –que no el I-Worm.Happy, que resulta algo más inofensivo–. El I-Worm.ZippedFiles ha infectado ya un gran número de compañías en toda Europa, y utiliza para su propagación mensajes infectados de Outlook, OutLook Express, Exchage, etc... El mensaje contiene el fichero Zipped_Files.exe. Si se ejecuta el fichero nos aparecerá el siguiente mensaje: *Cannot open file it does not appear to be a valid archive. If this file is part of a ZIP format backup set, insert the last disk of the backup set and try again. Please press F1 for help.*





APARIENCIAS **SOSPECHOSAS**

Prestad atención a la apreciación de este lector que tuvo a bien compartir con nosotros:

"Soy un maniaco desde que un día, hace ya tiempo, un amigo me invitó a jugar a una máquina negra con teclado de goma; desde entonces los ordenadores personales forman parte importante de mi vida. En este mundo particular me llamo Omy. La observación, si cabe anecdótica, por la que me animo a escribiros, se basa en la posible relación de la siguiente pantalla, perteneciente al clásico «Dynamite Dan», y las Windows de Bill Gates. ¡Cielos, el nombre está en inglés y Word no lo ha subrayado en rojo; será posible! La compañía responsable de dicho juego era "Mirrorsoft", que se parece un tanto a Microsoft, y si nos fijamos en la bandera... ¡Dios Santo!, se parece bastante al logotipo de Windows.

No sé si tendrá algo que ver, pero me ha hecho plantearme las siguientes preguntas:

¿Era Bill Gates un fanático de «Dynamite Dan» y le rindió tributo mediante el logo de Windows y el nombre de la compañía, tan parecido a la responsable de tan emblemático juego? ¿Nos habrá querido dinamitar o dárnosla con "soup" con su "S.OUPerativo"?"

En fin, puede que lo del logo no sea más que casualidad pero, ¿quién sabe?

Hace 10 años...



En la portada del número 17 de Micromanía de la Segunda Época traíamos en portada a «Batman», y todo lo que de él se podía averiguar, en un dossier especial. Además, también os traíamos cómo se hizo el desarrollo de «MOT», gracias a los chicos de Opera, responsables del proyecto. Pero esto no era lo único, lógicamente, sino que las secciones habituales por aquel entonces se hacían cada vez con más adictos, como lo pueden demostrar secciones que aún hoy, después de diez años, siguen existiendo, como los Puntos de Mira, el Megajuego –con otro concepto, pero manteniendo la sección– o el Panorama –hoy ya denominado Panorama Audiovisión.

Humor

por Ventura y nieto



Lo PEOR del mes

Que los distribuidores del juego «Kingpin», Proein, S.A., no hayan sido capaces de traducir uno de sus principales lanzamientos para este año, perjudicando enormemente a esos usuarios que no tienen un elevado nivel de inglés, ya que el programa requiere que constantemente atendamos a conversaciones donde prima el lenguaje callejero. Un tirón fuerte de orejas para la distribuidora, que esperamos no vuelva a cometer este error, puesto que en el 90% de sus restantes títulos siempre han cuidado muy mucho este aspecto.

¿Cuándo... podremos conocer la fecha de inauguración de un servidor para «Ultima Online» que, se rumoreaba, se iba a establecer en España?

¿Cuánto... dinero vamos a gastarnos estas vacaciones en videojuegos?

¿Cómo... será el avance que apreciaremos en la versión final de «Quake III» con respecto a los niveles de test?

¿Por qué... les costará tanto a los productores decidirse de una vez por una actriz que represente a Lara Croft en la película de «Tomb Raider», si es que algún día sale ésta en cartelera?

EL SECTOR CRITICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

GANADORES DEL CONCURSO ARMAGEDDON

Las siguientes personas han sido las ganadoras del concurso «Armageddon», y cuyo premio es la banda sonora de la película que lleva el mismo nombre:

Benito Herrera Barcena. Zaragoza
Miguel Ángel Quintanar Lozano. Toledo
Álvaro Fernández García. Sevilla
Jon Hernández González. Vizcaya
Diego López Cañedo. Valladolid
Israel García Montero. Asturias
Juan Miguel Martín Municio. Madrid
Maribel Gilabert Aragonés. Málaga
Joaquín Pérez Vera. Ciudad Real
Carlos Yáñez Vico. Granada
Guillermo Portillo Guzmán. Cádiz
Rafael Córdoba Rivera. Badajoz
Ricardo Cerdá Taladrid. Alicante
Sergio Sempere Miró. Alicante
Víctor Pico Fernández. Barcelona
Javier Yagüe Sánchez. Alicante
Salvador Domenech Garriga. Barcelona
Jaume Jalencas Salazar. Barcelona
Sergio Ubeda Gutiérrez. Álava
Xavier Uriarte Moya. Barcelona
Pablo Gómez-Lobo Almoguera. Ciudad Real
Rubén Canto Delgado. Cádiz
David Peipoch Vida. Gerona
Miguel Ángel González Toro. Gerona
Francisco de la Peña Díaz. Ciudad Real
Alberto García López. La Rioja
Alberto Antonio del Campo Mateos. Madrid
Javier Cortés Pérez. Zaragoza
Diego Pérez Pérez. Valencia
Juan Carlos García Magraner. Valencia
José María Alba León. Sevilla
Adrián Fabra Duarte. Valencia
Eduardo Escribano Moya. Navarra
Bruno Alonso Graña. Pontevedra
Benito Sánchez Cruz. Murcia
Tomás Ureña Bernal. Murcia
Felipe Navarro Hernández. Murcia
Raúl Cesar Chapa. Madrid
Javier Blanco Martínez. León
Francis Gómez Medina. Madrid
Javier de Francisco Somoza. Madrid
Fernando Puente Ramón. Madrid
Javier Guillermo Fernández. Madrid
David Valgañón Gómez. La Rioja
Manuel José Acosta García. Madrid
Pablo Jiménez Hernan-Gómez . Madrid
Jordi Domenjó Pont. Lérida
Juan Carlos Gila Sánchez. Madrid
Francisco Sánchez Trujillo. Málaga
Marcos Badenes Espinosa. Madrid

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además



- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.



- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO